

PC PLAYER

Duell der Gesetzlosen

**Syndicate Wars vs.
Crusader: No Regret**

Betrug am Kunden?

**Der große Schwindel
mit 3D-Grafikkarten**

Umfangreiche Tests

**Neun brandneue
Adventure-Spiele**

Westwood Report

**Alle News über
C&C: Red Alert**

Kurz angetestet

**15 Neuheiten
als Sneak Preview**



► **Beschleunigt:** Die besten GP2-Setups ► **Beflügelt:** Das bringt ISDN für Spieler
► **Besessen:** Adventure Baphomets Fluch ► **Beredsam:** Interview mit Gentry Lee

1,90m

1,70m

1,50m

HOTLINE 0-40/35113 • INTERNET www.vie.co.uk/vie



DIE ÜBLICHEN VER

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Temppler?
Welche Rolle spielt der rätselhafte Clown? Nur einer kann die Rätsel dieses packenden
Point 'n' Click-Adventure lösen und Baphomets Fluch für immer beenden: Sie.



Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.



Baphomet's Fluch

Stell Dich den Herausforderungen!

Phantastische Welten erwarten Dich!



Teil II der Nordland-Trilogie. Tödliche Gefahr für Lothar! Die Bedrohung durch die Orks schien schon gebannt, doch nun droht erneut Unheil für Aventuriens Norden. Die Schwarzpelze brechen in die fruchtbare Sveltebene ein und niemand kann ihren Heerwurmf halten. Die letzten Verteidiger sind überannt...! Wenn keine Einigung erzielt wird, und sei es mit Hilfe der Götter, fällt das Land unter die Knechtschaft der finsternen Horden...

29,95^{DM}

Unverblindliche Preispfeile
pro CD-ROM



Du bist Mircho, Herrscher von Methien und lebst nach jahrelangen, erfolgreichen Reisen als mächtigen Künzler zusammen mit einem hardwoll Männern in Deine Heimat zurück. Das Orakel hat Dir die Macht verliehen, von der Du schon immer geträumt hast. Du mußt einsetzen feststellen, daß sich das Land verändert hat. Deine Heimat wurde überfallen... Du siehst Dich. Darf laessen Die Einwohner sind tot. Blind vor Wut schwörst Du Rache. Eine blutige, erbarmungslose Rache all Jenen, die für diese Schandtat verantwortlich sind...! Deine Strategie entscheidet über das Schicksal von Nebilen.



Teil I der Nordland-Trilogie. Im äußersten Nordwesten Aventuriens, einer von Fjorden und chagogenen Küstenlandschaft mit dichten Wäldern und stellen Bergketten, liegt Thorwal. Die Stadt droht, von tausenden Orks übernommen zu werden. Es beginnt die Suche nach der Schicksalsjunge, dem legendären Zyklopenschwert. Die einzige Hoffnung, die wilden Horden aufzuhalten. Thorwals Schicksal liegt in Deiner Hand!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

topWare

Die große Pleite mit der 3D-Karte

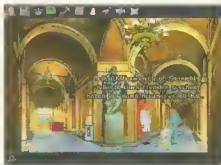
Manchmal läßt man sich von der Technik mitreißen, und manchmal klingt eine technische Erklärung so überzeugend, daß man sie ohne nachzumessen glaubt. Seit über einem Jahr gehört die PC Player zu den glühenden Verfechtern von 3D-Grafikkarten, bringt Vorberichte und stimmt die Leser auf die neue Spielegeneration ein. Schließlich sind die ersten originalverpackten Karten im Haus, Microsoft liefert seine Direct3D-Schnittstelle aus, und wir programmieren einen einfachen Benchmark. Ein einziger Würfel soll rotieren. Was ist das Testergebnis? Nehmen wir die Originaltreiber der Hersteller, ist eine veraltete 2D-Karte schneller als das ganze 3D-Testfeld. Installieren wir Direct3D-Treiber direkt von Microsoft, läuft der Benchmark nur auf einer Karte schneller – alle anderen lassen den Würfel nicht korrekt rotieren.

Wir entschuldigen uns nicht oft bei Lesern, aber diesmal hält die Redaktion es für angebracht: All der Wirbel um 3D-Grafikkarten, an dem wir uns auch beteiligt haben, entpuppt sich als ein Sturm im Wasserglas. Der Stand der Dinge bei Redaktionsschluss ist: Keine Karte bringt Geschwindigkeitsvorteile. Die speziellen, beigelegten Spiele wie beispielsweise »Descent 2« laufen in den 3D-Versionen sogar langsamer (aber mit schöneren Texturen – nur, was bringt das spielerisch?). Daß Sie eigentlich 4 MByte Grafik-RAM brauchen, um Direct3D zu benutzen, schreibt kein Hersteller auf die Packung; mancher klebt sogar trotzdem frech ein Direct3D-Logo drauf, wahrscheinlich ohne es je ausprobiert zu haben. Und das erste Direct3D-Spiel läuft auf keiner einzigen Karte mit Hardware-Beschleunigung – na bravo!

Für uns heißt das in Zukunft: Keine 3D-Technik wird mehr empfohlen, ohne daß wir die Karte oder Software in unserem Testlabor durchgemessen und dabei eine echte Geschwindigkeitssteigerung feststellen konnten. Damit Sie selber sehen, daß Direct3D heute noch gar nichts bringt, ist unser spezieller Benchmark auf unserer Heft-CD zu finden, sowie online abrufbar (CompuServe: GO PCPLAYER, Internet: <http://www.pcplayer.de>). Die Testergebnisse werden wir in regelmäßigen Abständen in Tabellen zusammengefaßt wiederholen.

Im Winter sollen neue Chips von den Firmen Rendition und 3Dfx als zweite Generation 3D »wnoch mehr beschleunigen«. Vielleicht klappt es ja im zweiten Anlauf ...

Beitrag von



Fluchen erlaubt: Das Adventure **Baphomet's Fluch** bietet nach langer Atempause im Genre endlich wieder Spielvergnügen pur.

**GOLD
PLAYER**

122



Alles so schön bunt hier: **Links LS** läutet die Zeit der 65536 Farben ein. Das Golfprogramm mit der besonderen Technik.

**GOLD
PLAYER**

78



Hind zeigt mit neuen Features, wie man trotz veralteter Technik eine packende Simulation programmieren kann.

**GOLD
PLAYER**

74



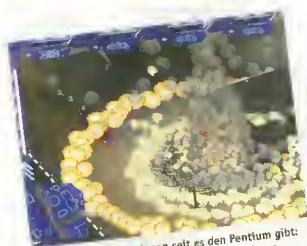
Der Flop des Monats ist kein Spiel, sondern eine Technologie: Warum **3D Grafikkarten** heute eigentlich nichts taugen ab Seite

156

PC PLAYER

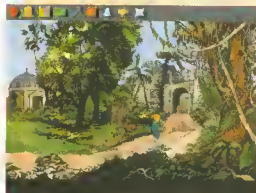
Das Science-fiction-Duo Clarke & Lee arbeitet am neuen Sierra-Adventure mit. PC Player war dabei auf Seite

28



Die schönsten Explosionen seit es den Pentium gibt: »Syndicate Wars« will leistungsstarke Hardware.

44



Der Adventure-Knüller für den Herbst: »Baphomet's Fluch« löst Gedanken an Indiana Jones auf.

122

Vier Mann und eine Stadt: Die »SimCity 2000 Network Edition« stellt sich dem Hausnetz der PC-Player-Redaktion.

150



Aktuell

Preview: C&C 2 – Red Alert	
Warten auf die Bombe	16
Neues von Ocean	
Hohe Wellen	22
Sneak-Previews:	
Toonstruck, Nihilist,	
Lords of the Realms 2	22
Stratosphere, Antara,	
Safecracker	26
Blade, Evidence,	
American Dream	30
Deus, Discworld 2,	
Sherlock Holmes 2	34
Perfect Assassin, Phantasmagoria 2,	
Obsidian	36
Sierra-Interview	
Rendezvous mit Gentry Lee	28
Preview: Schleichfahrt	
Abgetaucht	32
Kurzmeldungen	38
Hitparaden	40



44, 60	Beitrag des Monats Syndicate Wars vs. Crusader: No Regret
156	Beitrag am Kassen? Der große Schwindel mit 3D-Grafikkarten
122, 136, 144, ...	Neu im Regal Neu im Regal: Adventure-Spiele
16	Wartungstipp Alle News über C&C: Red Alert
20, 26, ...	Was im Regal 15 Neuheiten als Sneak-Preview

Software

Online-Special	
Das Surfbrett	155
www.pcplayer.de:	
PC Player online	41
Bizarre Anwendung:	
Erlebnis: Entspannung	168
Keine Panik:	
ISDN und PC	166
Bugreport	169
Hall of Fame:	
Return to Zork	154



Es ist nicht alles grün, was golft: »Links LS« nutzt Hi-Color-Grafik und bringt damit tolle Farbtönen auf den Bildschirm.

78

Hardware

3D-Grafikkarten im Vergleich	
Schlechte Karten	136
Test: Soundkarte ViperMAX	
Endlich kompatibel	162
Test: Competition Pro 3DEE	
Wackeln und knirschen	164

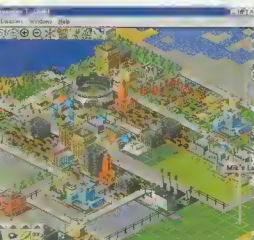


Tollpatschiger Detektiv, Amateurvideos und traumhafte 3D-Grafik:
»Pandora Directive«, das Spiel der Widersprüche, auf Seite



Der Reifall des Jahrhunderts?
Im PC-Players-
Testlabor zeigen
3D-Grafikarten
ihr wahres
Gesicht. Keine
Beschleunigung
in Sicht auf Seite

156



Mehr Videos, gleiches Spiel: »Crusader:
No Regrets« wäre eigentlich nur eine
gute Missions-Disk. Warum steht
ausführlich auf Seite

68

Ist Ihnen das neue Modem immer noch zu langsam?
Mit ISDN geht es rund dreimal schneller. »Keine
Panik« verätzt, was Sie über digitales Telefonieren
wissen sollten.

166



Brandaktuelle Infos aus Las Vegas: Was sich bei »Alarm-
stufe Rot«, dem C&C-Nachfolger, alles ändert, sehen Sie
auf Seite

16

Tips & Tricks

Afterlife	170
Cybil Cyberpunk	170
Elk Moon Murder	174
Grand Prix 2	180
NBA Jam T.E.	172
Shellshock	170
Space Hulk 2	172
Stonekeep	172
Virtual Cop	172
War Craft 2: Beyond the Dark Portal, Teil 2	184

Rubriken

CD-ROM Inhalt	12
Editorial	7
Finale	200
Impressum	40
Insertenverzeichnis	193
Leserbriefe	190
PC Player Index	43
So werten wir	42
Vorschau	199

Special

Syndicate Wars

Der Test	44
Die Tips	40

Lighthouse

Der Test	54
The Making of	50

Spiele-Tests

30 Pinball: Creep Night	140
Absolute Pinball	152
Baphomets Fluch	122
Civil War General	00
Crusader: No Regret	00
Gene Machine	120
Gene Wars	00
Golden Gate Killer	134
Hind	74
Links	78
Milo	138
Olympic Games	82
Pandora Directive	130
Puppen, Perlen und Pistolen	142
Sim City 2000 Network	150
Speed Rage	72
Striker '90	04
Terror Trax	140
Three Skulls of the Talters	140

„NUN GLOTZ MAL NI

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM



WAS IST LOS? NOCH NI-
NEN BLUB GESEHEN, ODER
AS? WILLKOMMEN IN DER WELT
JENSEITS DES OUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE
STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GE-
NIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTETE
UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN
URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR

MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK
IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400
EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAU-
MENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE
TROCKEN UND KEIN SCHLISSMUSKEL KONTROL-
LIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL,
ODER WAS?

VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE
MIT VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...



- ◆ EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- ◆ 150 RÄTSEL
- ◆ 500 RÄUME
- ◆ 60 GEGENSTÄNDE
- ◆ GRANDIOSÖS GAMEPLAY
- ◆ VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- ◆ KOMPLETT IN DEUTSCH

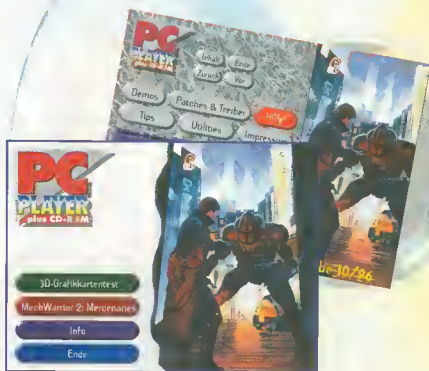
Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
COMICS

<http://www.bomico.com>

Haiku
STUDIOS

CD-INHALT



Alle Demos auf der CD sowie das Magazin-Programm und den DatenPlayer starten Sie am einfachsten über unsere Menü-Systeme unter MS-DOS und Windows.

Der Krieg der Syndikats geht weiter; und zwar noch lauter, noch härter und mit noch mehr 3D-Grafik. Die Demo von »Syndicate Wars« installieren Sie am einfachsten über das DOS-Menü-System.



Die Bitmap-Brothers haben wieder zugeschlagen. Diesmal haben sie sich an »Z«, einer Echtzeit-Strategie-Konkurrenz zu »Command & Conquer« und »Warcraft 2«, gewagt.

Spielbare Demos

F1 Manager 96	
005, 70 MByte	\\DEMOS\F1\GO.BAT
Fire Fight	
Windows 95	Über »PC Player AutoRunner« starten
Gene Machine	
005, 3 MByte	\\DEMOS\GENE\GO.BAT
Heilbender	
Windows 95	Über »PC Player AutoRunner« starten
Hind	
005, 70 MByte	\\DEMOS\HIND\GO.BAT
Indy Car Racing 2	
Windows	Über »PC Player AutoRunner« starten
Laser Blocks	
Windows	Über »PC Player AutoRunner« starten
Music Maker 2.0	
Windows	Über »PC Player AutoRunner« starten
Pinball Construction Kit	
Windows	Über »PC Player AutoRunner« starten
Road Rash	
Windows 95	Über »PC Player AutoRunner« starten
Schleichfahrt	
005, 17 MByte	\\DEMOS\SFO\GO.BAT
Syndicate Wars	
005, 24 MByte	\\DEMOS\SYNWARS\GO.BAT
Z	
005, 8 MByte	\\DEMOS\Z\GO.BAT

Selbstablaufende Demos

Grafiken und Animationen zu Lighthouse	
Windows 95	Über »PC Player AutoRunner« starten
Rendezvous im Weltraum	
Windows	Über »PC Player AutoRunner« starten

Windows-Magazin

3D-Grafikkartentest	4:05
MechWarrior 2: Mercenaries	D:19

Patches

Chaos Overlords	
Update	\\PATCHES\CHAOS
Descent und Descent 2	
Patch für die CyberBoy-3D-Brille	\\PATCHES\DESCENT
Elisabeth I.	
Update	\\PATCHES\ELISABTH
F1 Manager 96	
Patch auf Version 1.11	\\PATCHES\F1MANA96
Heroes of Might and Magic	
Windows-95-Update	\\PATCHES\HEREOS
Pole Position	
Update	\\PATCHES\POLEPOS
Pro Pinball: The Web	
Patch auf Version 1.52p	\\PATCHES\WEBALT
Patch auf Version 1.52p	\\PATCHES\WEBNEU
Patch auf Windows 95	\\PATCHES\WEBW95
Patch auf Windows 95 mit DirectX 2	\\PATCHES\WEBW950X



Programme

CBench

neuer 3D-Benchmark für MS-DOS

CDT 1.15

CD-ROM-Tool

PC Player Direct3D-Benchmark No.1

3D-Benchmark für Windows 95 und DirectX

DCC 4.1

PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms

Game Wizard 3.0

Spiele-Utilität

nVidia-Gratikkarte

Testprogramm für PCI-Bus

PCXDUMP 9.3

Bildschirm-Capture-Programm

PICEN 3.2

Bildbetrachter

VGA-Benchmarks

verschiedene Grafik-Benchmarks

\\PROGRAMM\\CBENCH

\\PROGRAMM\\CDTOOLS

\\PROGRAMM\\D3DBENCH

\\PROGRAMM\\DCC41PCP

\\PROGRAMM\\GAMEWIZ

\\PROGRAMM\\NVIDIA

\\PROGRAMM\\PCXDUMP

\\PROGRAMM\\PICEN

\\PROGRAMM\\VGBENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe

Testdatenbank mit den neuen Wertungen

über »PC Player AutoRunnere« starten

KartenPlayer: Professor Tim

Alle Levels von Professor Tim

über »PC Player AutoRunnere« starten

Audio-Tracks

Track 2: aus technischen Gründen Stille

0:12

Track 3: Schleichfahrt

3:28

SO BENÜTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DDS-Demos starten Sie am besten von unserem DDS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu am besten von DDS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie **START**. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DDS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

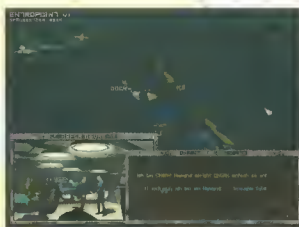
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTDRUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.

Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken. Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten

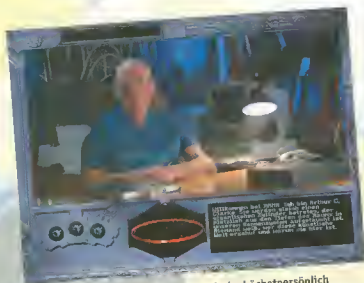
cdrom@pcplayer.mhs.compuServe.com
oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.



Ballern was das Zeug hält mit »Fire Fight«. Die Demo läuft nur unter Windows 95 und installiert DirectX gleich mit.

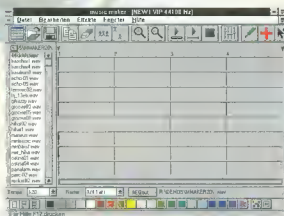


Blue Byte geht baden, aber nur im übertragenen Sinne. Das neue Untersee-Spiel mit Echtzeit-3D-Grafik hat das Zeug zu einem Knüller zu werden.



Science-fiction-Altkaiser Arthur C. Clarke höchstpersönlich kommentiert die Preview zu »Rendezvous im Weltraum«. Das Spiel entstand nach den Vorlagen seiner »Rama«-Bücher.

Etwas für Musik-Freunde und solche, die es werden wollen: Auf dieser CD finden Sie die 2.0er-Demoversion von »Music Maker«. Einfach Samples aneinandersetzen und Spaß haben beim Musizieren.



	29.99
	190.99
	29.99
	530.99
	99.99
	299.99
	179.99
	269.99
	219.99
	129.99
	5.99
	35.99
	129.99
	194.99
	189.99
	39.95
	69.99
	109.99
	49.99
	139.99
	59.99
	39.95
	78.95
	96.95
	V
	89.99
	229.99
	269.99
	39.95
	79.99
	119.99
	49.95
	159.99
	80.99
	14.99
shirts	
	14.80
sock	14.80
	19.95
	24.80
	29.80
	39.80
	14.80
	19.80
	1.80
	14.80
	39.80
	19.85
	14.80
	19.85
	14.80
	14.80
	12.85
CD	
	219.99
	49.99
bb	699.95
	399.99
	29.99
	99.99
	99.99
	69.99
	69.99

HEISSE PREISE!

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inklusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!
je nur **9,99**

Zwei brandheiße
Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!
CD-ROM

69,99

Media Point Pins

Unsere Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!

Media Point
"Logo"

"Sprung"

"Punkte"

"Computer"

je **5,-**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection
dt., CD-ROM
19,99

Höhlenwelt Saga
dt., CD-ROM
19,99

Kolumbus
dt., CD-ROM
19,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
19,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!
Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm

Dynasoft's neueste MetaTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!

dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99

Kreditkarten ...

der schnelle und langsame Weg für Ihre Visa- und Mastercard! Auslesen, Kartendaten und Guthaben online abrufen und Ihre Kreditkarte online ohne Bank! Nachnahme!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

Autom. Ansgesiedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 10% MwSt. Anwerbe- und Versandkosten vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken. Versandkosten: Neukunde: 9,99 DM + 2,-; Post-NV-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM; Vorbest.: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Express Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorbest. zzgl. 20,- DM

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: In Vorbereitung!
Stroßendamm 404
Herrlichstraße



Media Point

Koblenz
Rozzastraße 44
Tel.: (0361) 914 10 85
alle Schenkbuss
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

to be continued
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



WARTEN AUF DIE BOMBE

Der Nachfolger zu »Command & Conquer« befindet sich seit kurzem in der Testphase. Wir präsentieren Ihnen exklusive Bilder sowie bislang unbekannte Informationen über Spielinhalte und Szenarios.

Nomen est Omen: Das vor rund einem Jahr erschienenen »Command & Conquer« von Westwood beherrscht seitdem die Echtzeit-Strategie, heimlich höchstes Kritikerlob ein und brach Verkaufsrekorde. Schon kurz nach der Veröffentlichung begannen die in Las Vegas ansässigen Designer mit einem Nachfolger, der inhaltlich vor dem Geschehen in C&C spielen sollte. Mittlerweile wurde diese Idee etwas verfeinert, die Muttergesellschaft Virgin setzte statt einer »0« eine »2« hinter den Produktnamen. Jetzt hat »C&C 2: Alarmstufe Rote« die Testphase erreicht. Die Chancen stehen trotz des Stigmas des »bloßen« Nachfolgers »gut«, daß es abernmals wie die sprichwörtliche Bombe einschlagen wird.



Die gerenderten Grafiken der Kampfeinheiten entstanden auf Grundlage von Drahtgitter-Modellen.



Mit einer mächtigen Flotte unterstützen die Invasoren das Anlanden ihrer Truppen an einem flachen Strand.



Alarmstufe Rot (»Red Alert«) spielt in einem fiktiven Europa, in dem Hitler und die Nationalsozialisten niemals an die Macht kamen. Statt dessen beginnt der sowjetische Diktator Stalin einen Angriffskrieg, welcher die Allianz der freien Westmächte zu überrollen droht. Im Gegensatz zu den anfänglichen Plänen, dem Spieler historische Truppentypen zu präsentieren, nimmt es Red Alert mit dem Realismus nicht übermäßig genau. Viele der über 30 neuen Kampfeinheiten und 40 Gebäude sind frei erfunden. Alarmstufe Rot wird gleichzeitig als DOS- und Windows-95-Version veröffentlicht, letztere bietet hochauflösende Grafik. C&C 2 soll weltweit als erstes in Deutschland erscheinen.

Vom Ernter zum Goldgräber

Die C&C-Designer geben offen zu, daß die Intelligenz der Ernter im ersten Teil nicht gerade für Begeisterungsanfälle gut war. Die Tiberium-Sammler fuhren die abstrusen Wege, blieben einfach stehen und schauten mit Vorliebe bei der gegnerischen Basis vorbei. In Alarmstufe Rot soll sich dieser wichtigste Truppentyp



Einzelkämpferin Tanya stiehlt sich durchs Dunkel eines Feindgebäudes.



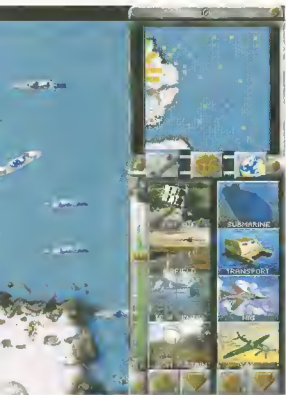
Zwei Landungsboote attackieren eine alliierte Basis.



Hier sehen Sie einige neue Einheiten in der Icon-Darstellung des Baumenüs.

merklich klüger verhalten. Dazu zählt, daß nun das am einfachsten zu erreichende Abbaugelände angesteuert wird, anstatt allein aufgrund der Luftlinie zu entscheiden. Nach Tiberium wird freilich nicht mehr geschürft,

statt dessen dient Gold als Kapitalquelle. Wieder läßt sich direkt auf der Karte erkennen, wo wieviele Vorräte auf den nächsten Sammler warten. Neben dem Gold liegen manchmal Edelsteine herum. Diese bringen zwar beim Umwandeln in harte Währung dreimal soviele Credits ein, befinden sich aber grundsätzlich nur an besonders gefährlichen Stellen. Es bleibt daher zu hoffen, daß die Intelligenz der Ernter auch zum Edelsteinsammeln ausreichen wird. Ebenfalls die Spielbarkeit erhöhen sollen die neuen »Wegpunkte«. Manchen Kampfeinheiten kann nicht nur ein Ziel vorgegeben werden, sondern bestimmte Streckenabschnitte dorthin. Auf diese Weise sollten sich auch Patrouillengänge verwirklichen lassen.



Ein Transportflugzeug wirft ein Bataillon Fallschirmjäger über einer Stellung der Westmächte ab.

Landschaften und Aufklärung

Wie schon beim Vorgänger wird es drei Terrainformen geben. Passend zur russischen Seite ziehen die Truppen durch verschneite Winterlandschaften; die in Europa spielenden Missionen sind größtenteils in Wald- und Wiesenregionen angesiedelt. Der Clou ist jedoch die dritte Umgebung: Einige Szenarios finden komplett im Inneren riesiger Gebäudekomplexe statt. Natürlich baut man keine Basis, um etwa ein Atomkraftwerk zu erobern. Statt dessen kommen in diesen Spezialinsätzen überwiegend Infanteristen zum Zug, die sich mühsam Raum für Raum vorankämpfen müssen. Bei Command & Conquer wurde die anfänglich schwarze Karte Stück für Stück durch Kampfeinheiten aufgedeckt. War ein Bereich erstmal sichtbar, blieb er es auch. Zum Vergleich: Bei Blizzards »Warcraft 2« wird zwischen entdecktem Terrain und sichtbaren Truppen unterschieden; wenn eine Stelle nicht im Sichtbereich der eigenen Kampfeinheiten liegt, können sich dort unbemerkt ganze Armeen sammeln. Red Alert hat in Sachen Aufklärung zugelegt, ohne den Konkurrenten zu kopieren. Vielmehr wird ein bereits aufgedeckter Kartenbereich nach einiger Zeit wieder dunkel, wenn sich dort keine eigenen Truppen aufhalten. In der Nähe der Heimatbasis, wo ja ständiger Ver-

kehr herrscht, braucht man sich um die Aufklärung keine Sorgen zu machen. Die gegnerischen Stellungen jedoch werden immer wieder im Dunkeln verschwinden. Nach Aussage von Westwood wird eine gute Taktik darin bestehen, im Hinterland verwundete Einheiten auf und ab patrouillieren zu lassen.

Viele neue Einheiten und Gebäude

Bei der Aufklärung helfen auch einige der neuen Einheiten. So kann man ein Spähflugzeug herbeirufen, das einige Zeit über einer gewünschten Position kreist und einen kreisrunden Bereich aufdeckt. Natürlich gibt es auch Gegenmaßnahmen, und zwar in Form der sogenannten »Gap Generatoren«. Diese färben nach Fertigstellung in einem bestimmten Radius die vom Gegner bereits aufgedeckten Gebiete wieder schwarz. Um dagegen anzukommen, muß der Generator zerstört werden.

Eine kleinere Version dieses Radar-Störers ist zwar weniger effektiv, kann dafür aber auf Lkws verladen werden und Vorstöße verschleiern. Der Gegner sieht, daß sich ein schwarzer Fleck auf ihn zubewegt, aber die genaue Zusammensetzung des Trupps kann er nicht erkennen. Besonders gemein sind die Spione, welche der Gegner kaum von eigenen Truppen unterscheiden kann. Wenn sie die gegnerische Basis erreichen und erfolgreich infiltrieren, geben sie Ihnen Auskunft über die Geld- und Energievorräte der anderen Seite. Um sich vor diesen lästigen Besuchern zu schützen, setzt man am besten Wachhunde ein. Diesen wird ein bestimmtes Gebiet zugewiesen, das sie bis zum Letzten verteidigen. Im Baumenü sind auch wieder verschiedene Befestigungswälle zu finden. Während Panzer Sandsäcke einfach überrollen können, müssen sie Betonmauern zeitraubend mit ihren Kanonen zerstören. Eine der stärksten Defensivwaffen ist die Tesla-Spule, welche bei Herannahen eines Gegners eine mächtige elektrische Entladung erzeugt. Um Spulen aus dem Weg zu räumen, benutzen gewiefte Strategen weitreichende Waffensystemen wie Artillerie oder Schlachtschiffe. Die vielleicht witzigste neue Einheit trägt den Namen Tanya – die mit zwei Pistolen bewaffnete Einzelkämpferin löst den Rambo-Verschnitt des Vorgängers ab.

Kämpfe nicht nur auf dem Land

Gab es bei C&C nur computergesteuerte Kanonenboote, gebietet man bei Alarmstufe Rot über richtige Flotten. Schlachtschiffe sind extrem langsam, dafür aber kräftig gepanzert und im Besitz der größten Schußreichweite. Kreuzer erweisen sich zwar als weniger schnell als Panzer, stellen aber eine gute Mischung



Ein Schlachtschiff nebst Eskorte macht sich auf den Weg zur feindlichen Küste, wird jedoch bald von drei U-Booten und vier Angriffshubschraubern gestellt. Nach heftigen Kämpfen geht ein Kreuzer verloren, gegen die Küstenverteidigung ein weiterer. Doch der Rest der Flotte sprengt das Flugfeld, das zugehörige Flugzeug wird nun unweigerlich abstürzen.

Wie zu erwarten, befinden sich die Zwischensequenzen wieder auf einem sehr hohen Niveau.

aus Feuerkraft und Geschwindigkeit dar. Die kleinen Zerstörer übernehmen die Rolle von Seeaufklärern und U-Boot-Jägern. Der wesentliche Vorteil der Unterwasser-schiffe ist natürlich ihre Unsichtbarkeit. Besonders gefährlich sind sie für die Transportschiffe, die Infanteristen und Panzer befördern können. Anlanden dürfen sie ihre Fracht aber nur an flachen Strandschritten; Steilküsten können nicht überwunden werden. Unter dem sinnigen Namen »Eiserner Vorhang« verfügt die sowjetische Einheit über eine spezielle Vorrichtung, die zeitlich begrenzt eigenen Einheiten die Flucht erleichtert. So kann man angeschlagene Verbände vom Gegner lösen und in der Nähe der eigenen Basis wieder aufpäppeln – zum Beispiel durch den neuen Truppen-

typ der Sanitäter. Die »Chronosphere« besitzt die Fähigkeit, in Reichweite befindliche Truppen zu teleportieren. Damit können nicht nur unsichtliche Gegner verstreut, sondern auch eigene Schiffe in eigentlich unzugängliche Meeresgebiete versetzt werden. Eine Sonarvorrichtung der Westmächte deckt sämtliche U-Boote auf.

Auch in der Luft haben Echtzeit-Generäle nun einiges zu tun. Die beliebten Helikopter wurden beibehalten und feuern wiederum mit einem begrenzten Vorrat an Raketen. Doch während C&C Jets nur als seltene Spezialaktion kannte, darf man bei Red Alert mehrere Flugzeuge bauen. Neben den schon erwähnten Aufklärern wurden verschiedene Bomber und Jäger, etwa die russische MiG, integriert. Jedes Flugzeug benötigt eine eigene Landebahn, ähnlich den Heli-Pads. Wird diese zerstört, stürzt der zugehörige Flieger.

Neue Missionstypen

Eine der größten Stärken von C&C waren die Missionen, bei denen es nicht nur auf das übliche Vernichten aller Gegner ankam. So mußten Geiseln befreit, Attentaten auf Wissenschaftler verübt oder Kisten gefunden werden. Zwischen den Einsätzen sah man aufwendige Zwischensequenzen, in denen die Rahmenhandlung weitergeführt wurde. Natürlich bietet auch Red Alert diese Präsentations-Drumherum; wiederum agieren Schauspielern vor gezeichneten Hintergrundgrafiken. Dazu kommen neue Animationssequenzen mit gerenderten Kriegsmaterial. Man darf zwischen zwei Kampagnen wählen und entsprechend die sowjetische oder alliierte Seite spielen. Jede Partei verfügt über eigene Kampfeinheiten und Gebäude; die »Roten« haben die stärkeren Panzerkräfte, die Westmächte eine überlegene Luftwaffe. Es gibt wieder Parallelmissionen, so daß Sie beim ersten Durchspielen einer Kampagne nicht alle Szenarien sehen werden.

Der fiktive Charakter von Alarmstufe Rot zeigt sich nicht nur in der freien Interpretation des bekannten Hammer-und-Sichel-Symbols. Da Hitler und die Nationalsozialisten niemals an die Macht gekommen sind, steht Deutschland auf Seiten der Alliierten. Albert Einstein ist nicht nach Amerika emigriert, sondern wurde von den Sowjets gefangenengenommen. Eine »Indoor«-Mission wird daraus bestehen, den Wissenschaftler aus einem Forschungsstrakt zu befreien. Für Ihre Hilfe bedankt sich Einstein mit einer waffentechnisch nutzbaren Erfindung. Wartete C&C mit drei Spezialattacken auf (Luftangriff, Ionenstrahl, Atomrakete), so soll es beim Nachfolger sieben geben.

In einem anderen Szenario bewegt sich ein russischer Konvoi auf eine schutzlose Basis zu. Nur eine kann die Lage noch retten – Tanya. Sie verzögert den Anmarsch



Die Verteidiger der roten Basis sind der materiellen Überlegenheit der Angreifer nicht gewachsen.

der Gegner, so daß dem Hauptquartier Zeit bleibt, eine Verteidigung aufzubauen. Dabei macht sich Tanya eine weitere Neuerung zunutze: Waren im ersten Teil Brücken unzerstörbare Bestandteile der Hintergrundgrafik, können sie nun gesprengt werden. Eine andere Mission spielt auf einer weiteren Innenraumkarte. Ein Elitekommando versucht, in einem Riesenreaktor die drohende Kernschmelze zu verhindern. Natürlich finden auch Freunde handelsüblicher Massenschlachten wieder genug Material – viele Missionen werden die vollständige Vernichtung der gegnerischen Basis zum Ziel haben. Dazu kommen kombinierte Aktionen wie etwa die Invasion einer Nachbarinsel.

Oberste Priorität: Multiplayer

Der Multiplayer-Modus von Red Alert erlaubt nun bis zu acht Mitspieler per Netzwerk. Ein Ärgernis im ersten Teil war das zufällige Verteilen der Parteien auf vorgegebene Startpositionen. Dadurch starteten oftmals zwei Spieler eng nebeneinander, während der andere eine ganze Kartenhälfte für sich allein hatte – Neustarts oder unfaire Partien waren die Folge. Red Alert verstreut die Teilnehmer gleichmäßig über die größer gewordenen Karten, so daß genug Zeit zum Ausbau einer Basis bleiben sollte. Was bei Warcraft 2 längst eine Selbstverständlichkeit ist, bietet nun auch Westwoods Echtzeit-Taktik: In den Mehrspieler-Levels darf man gegen basisbauende Computergegner antreten. Diese kommen in drei Schwierigkeitsstufen vor; je einfacher der Level, desto langsamer reagiert die KI, und desto teurer und weniger kampfkraftig ihre Truppen.

Der Verkaufsversion von Alarmstufe Rot soll ein Editor beiliegen, mit dem man eigene Karten basteln kann, aber keine Truppen oder Gebäude platzieren. Virgin rechnet damit, daß Alarmstufe Rot bis Ende Oktober in die bundesdeutschen Regale kommen wird. (la)

ALARMSTUFE ROT – FACTS

- **Hersteller:** Westwood
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Oktober/November '96
- **Besonderheiten:** Zwei unterschiedliche Kampagnen mit Parallelmissionen; über 70 Einheiten und Gebäude; VGA- und SVGA-Version; Wegpunkte beim Bewegen von Truppen.



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung



Ausgabe 7/96

CHIP Produkt
des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab
329,- DM!

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA VICTORY 3D-Hardware

- S3 VIRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombiweiter VESA-Feature-Connector und S3-Scan-Out-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EndIVE*

Video Spaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bilinear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft DirectX3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut Blander
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VGE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl. Battle Race (Nollversion) FX Fighters (Nollversion) Terminal Velocity (Special Edition)

KANNOVER 28.8 - 19.95
HOME
ELECTRONICS
Halle 4 Stand D 20/22

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52076 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-961
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

TOONSTRUCK



Alle Handlungen und Gespräche bewältigt Christopher Lloyd mit wenigen Icons.

Wenn Sie glauben, »Zurück in die Zukunft« sei das Verrückteste, was Christopher Lloyd (alias »Doc Brown«) in seiner Schauspielkarriere passierte, haben Sie sich getäuscht: In Virgins »Toonstruck« verkörpert der Mime einen Comic-Zeichner, der plötzlich in seiner eigenen, durchgeknallten Phantasiewelt aufwacht. Die wird von unzurechnungsfähigen, mächtigen oder einfach nur gemeinen Zeichentricksfiguren bevölkert. Bei einer Demonstration in unserer Redaktion konnten wir uns von der hohen Qualität von Grafik, Interface und Technik überzeugen; an den Puzzles wird noch gefeilt; sie sollen etwas schwieriger werden. Trotz des Cartoon-Stils ist Toonstruck klar für Erwachsene konzipiert: Der Humor ist äußerst schwarz und zynisch. So wandelt sich etwa eine Kuh, die eine Fetisch-Beziehung zu ihrer Melkmaschine hat, zu einem peitschenschwingenden Sado-Maso-Rindvieh. (la)



TOONSTRUCK – FACTS

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Grafikadventure
- **Termin:** 4. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Gefilterter Darsteller agiert zusammen mit Zeichentricksfiguren; sehr zynischer, auf Erwachsene zugeschnittener Humor.



NIHILIST – FACTS

- **Hersteller:** Philips Media
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Mehrere Spieler können in derselben Rangliste mitmachen; Power-ups sowie Spezialraumschiffe.

Wenn es der Menschheit zu langweilig wird, ersinnt sie neue Sportarten. Zu welchen Auswüchsen zuviel Kreativität führen kann, zeigt »Nihilist«: Ebenso mutige wie geldgierige Piloten treten mit ihren Raumschiffen in diversen Gitternetz-Arenen gegeneinander an – der Bessere gewinnt und heimst das Preisgeld ein. Natürlich werden keine harmlosen Rennen oder Slalomkurse geflogen, Ziel ist einzig und allein die Vernichtung aller Gegner. Herumliegende Power-ups helfen bei diesem Vorhaben, mit dem verdienten Geld lassen sich neue Waffen (etwa Raketen und Minen) sowie Raumschiffe kaufen. Neben den regulär erhältlichen gibt es auch Spezialschiffe wie etwa ein MIG-Flugzeug (inklusive sich drehendem Propeller). Die Darstellung ist sowohl in VGA als auch Super-VGA möglich; man darf auch per Multiplayer-Modus gegen konfliktbereite Freunde antreten. (la)

NIHILIST



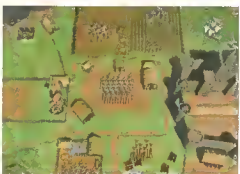
Unser Gegner befindet sich genau im Fadenkreuz, die roten Pfeile zeigen an, daß er sich nach links bewegt.

LORDS OF THE REALM 2



Die grafisch aufgepeppt Landkarte zeigt wiederum den vorgegebenen Marschweg an.

Der gleichnamige Vorgänger von »Lords of the Realm 2« belebte das von allzu viel Durchschnittsware stark gebeutelte Genre der Wirtschaftstrategiespiele. Nun setzt Impressions den zweiten Teil drauf, der wieder im mittelalterlichen England angesiedelt ist. Neben kluger Provinzverwaltung und hinterlistiger Diplomatie ist auch Geschick in taktischen Echtzeit-Kämpfen für die Erringung der Krönungskrone notwendig. Es gibt 16 Grafschaften, die von angeblich sehr intelligenten Computergegnern beherrscht werden. Auch das Spiel per Modem und Netzwerk wird möglich sein. Das Interface wurde vereinfacht, was sich etwa bei den Provinzen zeigt: In einem stilisierten Dorf teilen Sie den Bewohnern Aufgaben wie Acker bestellen oder Viehzucht zu, indem Sie einfach einige Leute markieren und an die entsprechende Stelle verpflanzen. (la)



LORDS OF THE REALM 2 – FACTS

- **Hersteller:** Sierra
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Einfache Provinzverwaltung; taktische Echtzeit-Kämpfe; weniger Provinzen als beim Vorgänger.

Superheld-Chips

Time Commando ist ein Warenzeichen von Adeline Software. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts, PlayStation und Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation. Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 0894 10, Fax: 0 24 0894 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 0894 40-5 85.

<http://www.ea.com/>



**Time Commando ist diesen Sommer
für PlayStation und PC CD erhältlich**



Mindestens haltbar bis: Ende 1999

ELECTRONIC ARTS®

TIME COMMANDO™

Genuß pur :

- 1> Reißen Sie die Verpackung auf
- 2> Probieren Sie mal
- 3> Genießen Sie die Xtra-3DMotion™
- 4> Bereiten Sie sich auf eine Zeitreise vor

Zutaten:

Zeitzonen <Urzeit, Mittelalter, Aztekenreich, Wilder Westen, Samurai-Japan, Römisches Reich, Gegenwart & Zukunft> fortschrittliche Grafik-Technologie, Schrotflinten, Gewehre, Schwerter, Keulen, Laser, Granaten, Steine, Fäuste, Füße, Kampfstrategien, ohne künstliche Farbstoffe



HOHE WELLEN

Mit Dampfschiffen, Helikoptern und coolen Söldnern will Ocean bis zum Jahresende die Spielewelt zum Staunen bringen.

Die englische Software-Schmiede Ocean mischt schon seit den achtziger Jahren kräftig im Computerspielmarkt mit. Der Ruf der Firma war durch schnell und schludrig programmierte Lizenzspiele wie »Knight Rider« oder »Miami Vice« nicht gerade der

Tribes

Die Jungs und Mädels vom Tribe-Team sitzen als haus-eigene Entwickler direkt in Manchester. Insgesamt vier Titel sind zur Zeit in der Mache, allerdings hüllten sich die Stammesmitglieder bei einem davon in geheimnis-volles Schweigen. Es soll sich dabei um ein 3D-Rollen-spiel handeln, das im Mittelalter angesiedelt ist, und mit einigen überraschenden Features aufwarten soll. Die übrigen drei Spiele sind schon etwas weiter fort-gediehen. In »Zolks!« wandeln Sie mit Helden wie Fred

Feuerstein und Scooby Doo aus den Hanna-Barbera-Studios auf abenteuerli-chen Pfaden. Der miese Dick Dastardly hat sämtliche Klänge und Geräusche aus der Comicwelt gestohlen. Die Fred mit seinen Freunden wieder aufspüren muß. Die ersten Animationen des Abenteuerspek-takels sahen sehr vielversprechend aus, hoffen wir, daß dabei der Spielspaß nicht vergessen wird.

»Dawn of Darkness« entführt Sie ins Jahr 2095. Seit hundert Jahren tobt der Kampf zwischen der Menschheit und dem Üblen Mordae, der seine Armee von Untoten auf die Erde losgelassen hat. Als einer von

wenigen Überlebenden ziehen Sie alleine, als Kom-mandant eines Teams oder zusammen mit anderen Spielern um den letzten Errungenschaft der Wahr-technologie los, um die Monster in Abwasserkanälen, Einkaufszentren und schließlich dem Hauptquartier von Mordae einen Kopf kürzer zu machen. Hat hier jemand »Duke Nukem« gesagt?

Der vielleicht vielversprechendste Titel von Tribe ist »Dreadnought«, das auf dem Mars einer nahen Zukunft spielt. Hier stehen sich königstreue Engländer und fiese Barone mit deutschem Akzent gegenüber, die sich mit



Hoppla, warum ist es denn im Dschungel auf einmal so dunkel? (Zolks!)

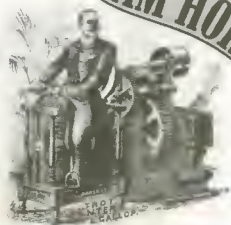
allerbeste, gelegentlich blitzte dann aber doch Qua-lität auf. Legendar waren Spieleklassiker wie »Wizball« für den C64, und auch für den PC konnte Ocean mit dem genialen »Push Over« oder jüngst dem von Team 17 programmierten »Worms« zeigen, daß aus England auch gute Spiele kommen können.

Anfang August lud Ocean Journalisten und Marketing Manager zur großen Präsentation nach Manchester, Sitz des Firmenhauptquartiers, ein, um mehr als 20 neue Produkte und ein hehres Ziel vorzustellen: Ocean will bis zum Jahresende eine Million Spiele verkaufen. Da die Firma größtenteils als Publisher für diverse Entwickler und Labels wie das bereits genannte Team 17 fungiert, stellen wir Ihnen die Neuheiten nach diesen Labels sortiert vor. Erscheinen sollen die meisten Spiele bis Ende des Jahres beziehungsweise im ersten Quartal 1997.

Dawn of Darkness – im Kampf gegen die Untoten.



STEAM HORSE



Selbst der Heimtrainer wird auf dem Mars mit Dampf betrieben. (Dreadnought)



Treffer! Dieser Dreadnought (aus dem gleich-namigen Spiel) fährt so schnell nicht mehr.

ihren Fahrzeugen, den landgebundenen Dreadnoughts, kleinen Panzern und propellergetriebenen Flugzeugen gegenseitig aufreiben wollen. Der Clou: Die Fahrzeuge werden mit Dampf betrieben, denn die Elektrizität konnte sich nicht durchsetzen. Von Ihrem Dreadnought, der »H.M.S. Carnage«, blasen Sie in zwei großen Kampa-gnen mit zahlreichen Einzelmmissionen gegen die Baro-ne zum Angriff. Dafür nehmen Sie in den unterschied-lichsten Land- und Luftfahrzeugen Platz. Die stim-mungsvolle Atmosphäre auf dem Mars wird durch Rendersequenzen und Videos noch unterstrichen.

Digital Image Design

Die Flugsimulationsexperten von DID arbeiten an einer Windows-95-Version ihres Erfolgsprogrammes »Euro-fighter 2000«. Mit »Super EF2000 für Windows 95« können Sie jetzt auch eigene Missionen erstellen. Außerdem läßt sich die Bedienung des Fliegers in einer Art Online-Flugschule besser erlernen, und eine prak-tische Online-Hilfsfunktion steht auf Mausclick bereit. Alle Bugfixes der DOS-Version sind selbstverständlich implementiert.

Für den wackern Eurofighter wird an einer Erweiterung namens »EF2000-Tactcom« gewerkelt. Dieses Add-on ermöglicht Multiplayersessions per IPX-Netzwerk, Modem oder Direktverbindung per Kabel. Darüber hin-aus können Flugrouten und Bewaffnung des Fliegers vom Spieler während einer Kampagne verändert wer-den. Neue, mit eigener künstlicher Intelligenz verse-hene Kameras für eine verbesserte Sicht während des Spiels runden das Bild ab.

Digital Image Design ruht sich auf den Euro-Fighter-Lorbeeren aber nicht aus, sondern arbeitet an einem Nachfolger, »F-22 (TFX3)« genannt. Sie können hier nicht nur den Kampfstoff der nächsten Generation steuern, sondern durch ein System von AWACS-Leitstellen auch anderen Staffeln Befehle erteilen. Diese taktische Komponente wird durch die Option ergänzt, jederzeit ins Cockpit einer beliebigen Maschine zu wechseln und diese dann zu steuern. Die Windows-95-kompatible Simulation ist ebenfalls für Spiele per Netzwerk, Modem oder seriell Kabel ausgerüstet und wird eine Online-Hilfe enthalten.

Neon

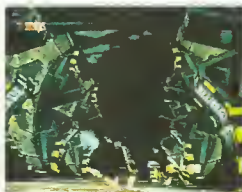
Bereits in unserer Aprilausgabe stellen wir Ihnen die Spiele des deutschen Entwicklerteams Neon vor. »Tunnel Bix«, das darin beschriebene 3D-Actionspiel mit Elementen aus »Descent« und »Wipeout«, steht kurz vor der Veröffentlichung. Sie rasen durch unterirdische Tunnels, um am Ende von insgesamt fünf Szenarien einen wahnsinnigen Diktator das Handwerk zu legen. »Vanished Powers«, das Rollenspiel mit 3D-Grafik im »Ultima 8«-Look, ist ebenfalls noch in der Mache. Im April hatten wir »Viper« bereits kurz angesprochen. Nun gibt es weitere Bilder des futuristischen Actionspiels. Sie steuern dabei einen Hubschrauber durch Hochhauschluchten im Blade-Runner-Look, die sich in sagenhaft schneller Grafik dabei in alle Richtungen durchfliegen lassen. Wenn das Gameplay des endgültigen Spiels so gut wie die Grafik ist, könnte Viper ein echter Hammer werden.



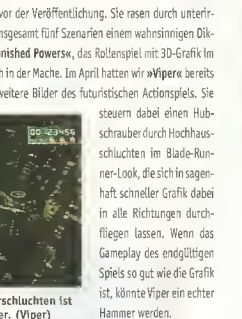
Die Tiefenwirkung der Häuserschluchten ist im Spiel noch beeindruckender. (Viper)

Team 17

Die Amiga-Veteranen von Team 17 entwickeln neben einer Reihe von PlayStation-Spielen wie zum Beispiel dem furiösen Ballerspiel »X2« auch einige Spiele für den PC. Im Rennspiel »GT Racing '97« kreuzen die Engländer die Traumautos von »Need for Speed« mit der Streckenvielfalt von »Blifuss«. Mit diversen Fittzern können Sie sich auf Straßen in England, den USA, Deutschland, Skandinavien und Frankreich sowie drei »Cybertracks« wagen. Einer der großen Kritikpunkte von »World Rally Fever«, die fehlende Multiplayerfunktion, wurde beseitigt: Sie können gegen bis zu zehn andere Fahrer antreten. »Allegiance« ist nach ersten Eindrücken ein Duke-Clone mit recht heftigen Videosequenzen, in denen schon einmal jemandem der Kopf weggeblasen wird oder ein Gauner sich mit dem Körper eines anderen vor Pistolenkugeln schützt. Diese schlagen dann auch recht drastisch in diesen ein – wie das Spiel wohl auch bei der BPJS. Allegiance war noch nicht spielbar, unser Bild zeigt einen frühen Entwurf eines Levels.



Auf dem Weg durch die Tunnels stellen sich jede Menge Feinde in den Weg. (Tunnel B1)



Mit dem Ferrari durch Skandinavien – GT Racing '97 wandelt auf Blifuss' Pfaden.

VERSAND MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH
Bestell-Telefon (089) 98 29 02 76
Fax (089) 98 29 02 77
Ladengeschäft Lemminger Str. 136 81675 München
Über 2000 verschiedene Produkte – Anzeigen führt nicht!

3D Ultra Pinball	DV	CD	64,95
3D Muskelier	DV	CD	59,95
Adren	DV	CD	59,95
After Live	EV	CD	69,95
Am-642 Longbow	DV	CD	74,95
Alison	DV	CD	29,95
Amorist Blasphemy	DV	CD	79,95
Army of Dwell	DV	CD	89,95
ATF Advanced Tactical Fighter	DV	CD	74,95
Bad Map	DV	CD	69,95
Baldric	DV	CD	64,95
Barfuss	DV	CD	49,95
Cosmos 2	DV	CD	94,95
Cosmos 2	DV	CD	74,95
Chronicles of the Sword	DV	CD	64,95
Civilization 2	DV	CD	69,95
Command & Conquer Alarmstufe Rot	DA	CD	64,95
Command & Conquer	DV	CD	79,95
Command & Conquer Mission Disk	DV	CD	74,95
Conquest of the New World	DV	CD	74,95
Crusader No Regret II	DV	CD	69,95
Cyberia 2	DA	CD	64,95
Cyberstorm	DV	CD	79,95
Das Reich des Master Lu	DV	CD	64,95
Deep Space Nine: Heribinger	DV	CD	69,95
Der Planer 2	DA	CD	64,95
Der Produzent	DV	CD	64,95
Descent 2	DV	CD	79,95
Descent 2	DA	CD	79,95
Diabolo	DV	CD	74,95
Die Fugger II	DV	CD	64,95
Die Hard Trilogy	DV	CD	64,95
Die Siedler 2	DV	CD	64,95
Dringstone Krieger	DV	CD	64,95
Earth Siege 2	DV	CD	74,95
Earthworm Jim 2 (inkl. 1. Wende)	DV	CD	64,95
Endless II	DA	CD	64,95
Fantasy General	DV	CD	64,95
FIFA Soccer 96	DV	CD	74,95
Fight Night 95	DV	CD	64,95
Flight Simulator 5.1	DV	CD	69,95
Flight Unlimited Wings	DV	CD	84,95
Formula One: Grand Prix II	DV	CD	69,95
Frankenstein	DV	CD	74,95
Fritz 4	DV	CD	119,95
Gabriel Knight 2	DV	CD	79,95
Garfield 2	DV	CD	49,95
Genie Machine	DV	CD	64,95
Genie Wars	DV	CD	64,95
Golden Gate Killer	DV	CD	64,95
Hugo III	DV	CD	64,95
Land of Lore 2	DV	CD	79,95
Leisure Suit Larry Collection 1-8	DA	CD	64,95
Lemmings Bundle	DA	CD	29,95
Lighthouse	DV	CD	64,95
Mechwarrior 2 V3.95	DV	CD	64,95
Mechwarrior 2 Expansion Pack V3.95	DV	CD	39,95
Megaback 5	DV	CD	69,95
Monopoly	DV	CD	64,95
Muppets Inside	DA	CD	64,95
NBA Live 96 Basketball	DV	CD	74,95
Need For Speed - Special Edition	DV	CD	74,95
NFL Quarterback Club '96	DA	CD	64,95
NHL Hockey '96	DV	CD	74,95
Normality	DV	CD	69,95
Olympic Games	DA	CD	64,95
Olympic Soccer	DA	CD	39,95
PGA Bowling	DA	CD	49,95
PGA European Tour Golf '96	DA	CD	29,95
Predator 2	DV	CD	79,95
Pitfall: The Mayan Adventure Vindis	EV	CD	74,95
Pitfall: Onset - The Devil	DA	CD	69,95
Quake	DA	CD	64,95
Rhythms	DA	CD	64,95
Return Fire Vindis	DV	CD	69,95
Ripper	DV	CD	69,95
Road Rash	DV	CD	64,95
S.T.D. R.M.	DV	CD	64,95
Shamus	DV	CD	64,95
ShellShock	DV	CD	64,95
Shrek Holmes II	DV	CD	64,95
Shivers	DV	CD	74,95
Silent Hunter	DV	CD	64,95
Silent Thunder Vindis	DV	CD	64,95
San City 2000 Collection Vindis	DV	CD	89,95
Sonic PC Vindis	DA	CD	49,95
Space Rocks	DV	CD	64,95
Space Hulk 2 Vindis	DA	CD	64,95
Star Trek: A Final Unity	DV	CD	64,95
Stomach	DV	CD	59,95
Strike Base	DV	CD	64,95
Syndicate Wars	DV	CD	74,95
Tesla Wars	DV	CD	44,95
Terra Nova	DV	CD	64,95
The Dig	DV	CD	64,95
The Hive Vindis	DV	CD	54,95
The	DV	CD	49,95
Time Command	DV	CD	64,95
TRN Fishing Tournament	DA	CD	64,95
Top Gun	DV	CD	44,95
Tom's Passage	DV	CD	79,95
Tomb	DA	CD	79,95
Trivial Pursuit	DV	CD	64,95
Tyran	DA	CD	44,95
Urban Runner	DV	CD	64,95
Wing Commander	DV	CD	69,95
Wing Commander 3	DA	CD	64,95
Wing Commander 4	DV	CD	74,95
Worm	DV	CD	64,95
Worms Reinforcements	DV	CD	29,95
WWF Wrestling Mania	DA	CD	74,95
Zork Nemesis	DV	CD	74,95

bei Anzeigenschluss noch nicht lieferbar; Vorbestellung gerne möglich; Versandkosten: »S.D.R.« + 5 DM Postgebühr; Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei; Irrtümer und Änderungen vorbehalten; Preistafeln gültig bis 02.10.96.



Hank meint: »Man kann auf eine lange Reise nie genug Magazine mitnehmen.« (Guts & Garters)



Man glaubt es kaum: Ein Bild aus dem Spiel, keine Zwischensequenz. (Guts & Garters)

»Ballistic« ist ein Flipper, der vier Tische, darunter ein »Worms«-Tisch, enthalten soll. Dabei muß man nicht nur flüppern, sondern auch kleine LED-Bonus-Spiele meistern. Die Tische sollen sich unter variablen Betrachtungswinkeln anschauen lassen, ein Multi-Ball-Spiel wird mit bis zu sechs Kugel gleichzeitig möglich sein. Genrefans schließlich lassen sich mit dem »Euro Manager« beglücken, einem weiteren Fußballmanager. 12.000 Spieler aus 17 europäischen Ligen warten darauf, von Ihnen trainiert, transferiert und zur Meisterschaft geführt zu werden.

Der Rest der Welt

Ocean hat neben diesen »großen« Labels noch eine Reihe kleinerer Entwickler unter seine Fittiche genommen, die sich jedoch vor den etablierten Firmen nicht verstecken müssen. Ein echter Hit könnte »Guts & Garters« von Magic Canvas werden. »Mumie« und »Strapsee« sind die Spitznamen von Hank Carter und Stacy Pringle, beides Mitglieder des »K-Force Special Operations Team«. Die zwei werden per Fallschirm auf der Insel Ferros ausgesetzt, wo sie Beweise dafür finden sollen, daß der finsternen Admiral Wort dort einen genetischen Supersoldaten heranzüchtet. Der Detailreichtum der Grafik mit ihrer speziellen »Terrainanimationstechnologie« sucht ihresgleichen. Die Figuren bewegen sich butterweich durch die VGA-Bilder, und können dabei durch bis zu 256 verschiedene Tiefenstufen um



In rasendem Tempo geht es bei Shattered Reality über den Planeten Karelia Beta.

Objekte herumwandern. Schießen Sie zum Beispiel auf einen Kran, so wird dessen Turm realitätsnah zerbeult – auf dem Boden verändert sich auch der Schatten des Krans. Auch hier bleibt zu hoffen, daß auf Kosten der Grafik die Spielbarkeit in der Endversion nicht großartig zu leiden hat.

An den großen Erfolg von Echtzeit-Strategiespielen à la »Command & Conquer« oder »Warcraft 2« versucht »Project Airosa«, entwickelt von Optix Software, anzuknüpfen. Im Jahre 2011 werden Kriege nicht mehr von den verschiedenen Ländern, sondern von den »International Tactical Reaction Corporations«, kurz »ITRC« geführt, die sich aus Söldnern mit den neuesten Waffentechnologien zusammensetzen.

Sie übernehmen die Leitung eines ITRC, und müssen neben der Forschung und Entwicklung neuer Waffen auch dafür sorgen, daß Ihre Söldner genug Geld bekommen, damit sie nicht zu einer Konkurrenzgesellschaft überwechseln. Mehr als 30 nicht-lineare Missionen in schmucker SVGA-Grafik, an denen man zwischen vier Minuten und vier Stunden spielen soll, sowie die künstliche Intelligenz der Gegner sollen nahezu alle bisherigen Vertreter des Genres übertreffen.

Wir schreiben das Jahr 3270. Auf dem Planeten Karelia Beta kämpfen Sie in »Shattered Reality« um Ihr Leben. Sie jagen in einem von 16 verschiedenen Raumschiffen über die Oberfläche und versuchen sich mit 15 differierenden Waffensystemen allerlei Gesindel wie Piraten, Kopfgeldjäger oder Nomaden vom Hals zu halten. Das ist schon die ganze Story von Shattered Reality – das Actionspiel soll durch seine Geschwindigkeit keinen Moment zum Nachdenken lassen.

Peperami ist in England das, was in Deutschland Bi-Fi ist: eine Salami für die Hosentasche. Die Würstchen haben dort durch schrille Fernsehkampagnen eine unglaubliche Popularität erlangt, so daß nun das Spiel zur Wurst nicht mehr abzuwenden war. In »Animal« sind Sie als Peperami auf der Suche nach Peperin-

stein, ohne den es um die Zukunft von Snackopolis düster bestellt ist. Peperenstein scheint vom Gemüse entführt worden zu sein, und Peperami muß ihn nun in einer Mischung aus Adventure und Doom-artigen »Eat 'em up« wieder den Klauen der Übeltäter entreißen. Ganz kann Ocean seine Anfänge

nicht verleugnen – mit »Eraser« erscheint wieder ein Spiel zum KinoFilm. Im Stil mancherlei indizierter »Point and Shoot«-Videoballetten von American Laser Games richten Sie Kämme und Korn der elektromagnetischen Pulsaffen aus dem Film auf diverse Gauner. Durch neuartige Kompressionsalgorithmen soll der Spieler gute 40 Stunden lang im Dienst sein.

Es rollt eine neue Spielwelle auf uns zu: Gleich drei Mal nimmt Ocean den Tennisschläger in die Hand. »Tennis« von Smart Dog arbeitet mit Motion-Capturing und kann den Spieler mit der größten Anzahl von unterschiedlichen Bewegungsabläufen in einem Tennisspiel und dem englischen (und wohl nur dort) Tennistar Chris Bailey locken. »Breakpoint Tennis« bietet unter anderem Doppel- und Vier-Spieler-Modi nebst Meisterschaft, während »ATP Tennis« unter Windows 95 läuft und den Spieler mit sehr fließenden Animationen und verschiedensten Kameraeinstellungen erfreut. (ra)



Peperami trifft auf einen etwas geplätteten Kollegen. (Animal!)



Der Schein trügt – auch in dieser vornehmen Villa verbergen sich die Verbrecher. (Eraser)



Fab,
HASSO!



Gene WARS. ein völlig neues Strategiespiel von den Schöpfern von
Populous und Theme Park. Erhältlich für PC CD



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

STRATOSPHERE



Unsere Festung nähert sich einer Stadt, rechts unten feuert eine Rakete ab.

Schon auf der E3-Messe war uns »Stratosphere« aufgefallen; jetzt können wir eine neuere, aber längst nicht fertige Version anspielen. Das Fantasy-Programm vermischt das Genre der Flugsimulationen mit Aufbaustrategie à la »Sim City 2000«. Mit einer riesigen, fliegenden Festung bekämpft man Konkurrenten, erobert Städte und sucht nach Teleporter-Toren. Die Festung wird von Ihnen konstruiert und mit der Zeit vergrößert, indem man Rohmaterial in nützliche Vorrichtungen umwandelt und diese auf der aus Sechsecken bestehenden Grundfläche platziert. Obwohl es einen speziellen Designmodus gibt, errichten Sie neue Aufbauten normalerweise während des Fluges! Gekämpft wird mit Raketen, Energiewaffen Kanonenbreitsseiten, wodurch einzelne Gebäude auf Ihrem Kampffeldern verloren gehen. Eine umfangreiche Kampagne sowie ein Mehrspielermodus sind geplant. (la)



STRATOSPHERE - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Acclaim
- ▶ **Genre:** Flugsimulation/Strategie
- ▶ **Termin:** 1. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Das Fliegen und Ausbauen der Festung geschieht gleichzeitig; Ressourcen-Management; Kampagnenmodus.



BETRAYAL AT ANTARA - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Dynamix
- ▶ **Genre:** Rollenspiel
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '96
- ▶ **Besonderheiten:** Inoffizielle Fortsetzung von »Betrayal at Kronor«. Die offizielle heißt »Return to Kronor« und kommt von 7th Level.

Die Rollenspiel-Überraschung des Jahres 1994 wird mit »Betrayal at Antara« fortgesetzt. Da Spaltkrieg-Autor Raymond E. Feist die Lizenz für den Nachfolger an 7th Level vergeben hat, mußte Dynamix einen komplett neuen Hintergrund ersinnen. Geblieben ist das sehr gute Charactersystem mit drei Party-Mitgliedern und wenigen, aber oft benötigten Talenten. Auch die Instandhaltung der Ausrüstung spielt wieder eine wichtige Rolle, jeder Gegenstand hat eine bestimmte Qualität, die durch Benutzung ab- und durch Reparaturen wieder zunimmt. Kräftig aufpoliert wurde die 3D-Grafik beim Marsch durch das Märchenland: Zeigte »Betrayal at Kronor« klobige Vektorhügel und grobe Pixelbäume, wird jetzt eine 3D-Darstellung im Stil von »Arena: Elder Scrolls« verwendet. Gespannt darf man auf den Kampfmodus sein: die taktischen Auseinandersetzungen waren das Highlight des Vorgängers. (la)

BETRAYAL AT ANTARA



Betritt man ein Haus, wird von hier gezeigten 3D-Grafik zu einem gemalten Bild umgeschaltet.

SAFECRACKER



Mit dem Taschenmesser im Inventar erkundet der zukünftige Sicherheitsexperte detaillierte Räume.

Warner Interactive begibt sich mit dem Grafik-Adventure »Safecracker« auf Einbrecherpfade. Das Erstellenswerk der schwedischen Programmiertruppe Daydreams soll vor allem durch gute 3D-Grafik bestehen. Die Grafik-Engine ermöglicht freie Drehungen in der vorberechneten Umgebung. Sie übernehmen die Rolle eines Sicherheitsexperten, der sich um eine Anstellung bei einem renommierten Safehersteller bemüht. In einer Art Aufnahmeprüfung muß der Jobanwärter sämtliche Safes in den Geschäftsräumen des zukünftigen Arbeitgebers knacken – wie könnte er seine Qualifikation besser unter Beweis stellen? Jeder Schließmechanismus wartet mit einer anderen Sorte von Rätseln auf. Neben diesen Denkspiel-Elementen wird aber auch herkömmliche Adventure-Kost geboten – so läuft man beliebig von Raum zu Raum und verfügt über ein Inventar. (ms)



SAFECRACKER - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Warner Interactive
- ▶ **Genre:** Grafik-Adventure
- ▶ **Termin:** Oktober '96
- ▶ **Besonderheiten:** Pro Safe eine andere Puzzle-Kategorie; freie Kameraschwenks in einer detaillierten 3D-Umgebung.

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.

DIABLO

Modellierung: Rüdiger & Rüdiger, München

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Im Einzel-Vertrieb von:
BOMICO
VERTEILUNGSSYSTEM GMBH

ERHÄLTlich AB OKTOBER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION





Interview:
Rendezvous im Weltraum

RENDEZVOUS MIT GENTRY LEE

(so der deutsche Titel des Spiels) ist Gentry Lee beteiligt. Wir konnten ihn zur Entstehung der Bücher und des Spiels interviewen.

Sierra arbeitet zur Zeit an der Umsetzung der berühmten Rama-Buchserie von Science-fiction-Legende Arthur C. Clarke und Gentry Lee. Anders als bei vielen Buchumsetzungen sind hier die Autoren aktiv eingebunden.

Stellen Sie sich vor, die Erde bekommt Besuch aus dem Weltall. Doch statt eines Raumschiffs oder kleiner grüner Männchen kommt nur ein Zylinder von der Größe einer Stadt in unser Sonnensystem geschwebt. Das »Rama« getaufte Objekt dreht nur eine Runde um die Sonne und wird dann wieder ins All verschwinden - also bleibt nicht viel Zeit für eine genaue Untersuchung des Besuchers. Und im Inneren findet das Forschungsteam eine komplexe Alien-Welt, die eigentlich jahrelang erforscht werden müsste.

»Rendezvous mit 31/439« erschien 1973 und wurde zu einem Science-fiction-Klassiker. Das Rätsel um das geheimnisvolle Artefakt wurde unter dem Original-Titel »Rendezvous mit Rama« schon 1987 als Grafik-Adventure für den C 64 veröffentlicht. Jetzt hat sich Sierra die Rechte an den drei Fortsetzungen gesichert, die Arthur C. Clarke gemeinsam mit Gentry Lee schrieb.

Gentry ist eigentlich Wissenschaftler von Beruf und war unter anderem Projektleiter bei den Raumsonden Viking (Mars) und Galileo (Jupiter). Er schrieb gemeinsam mit Carl Sagan die Drehbücher zur Fernsehserie »Kosmos« und war wissenschaftlicher Berater bei Joe Dantes SF-Komödie »Inner-space - Die Reise ins Ich«. An der Entwicklung von »Rendezvous im Weltraum«

PC PLAYER: Die Rama-Bücher waren ja nicht Deine erste Zusammenarbeit mit Arthur C. Clarke. Gab es da nicht noch einen Roman namens »Cradle«?

GENTRY: Ja, »Cradle« war unsere erste Zusammenarbeit. Ich erzähle in dem Zusammenhang immer gerne, daß es eine Auftragsarbeit war, weil Warner Pictures die Rechte an dem Buch kaufte, bevor wir ein Wort geschrieben hatten. Es ist ein Roman, der verfilmt werden sollte, und damit ist meine Entschuldigung für die Sex-Szenen in dem Buch auch schon beendet.

PC PLAYER: Wie habt Ihr zwei Euch dann gefunden? Du hast sicher nicht auf eine Anzeige in einer Zeitung aus Sri Lanka geantwortet, »Co-Autor gesucht«.

GENTRY: Arthur erzählt seine Version der Geschichte im Vorwort von »Rama II«. Im Grunde genommen führen Peter Guber und ich im Februar 1986 nach Sri Lanka, um ein Projekt zu besprechen. Wir mochten uns, und der Rest ist Geschichte. Aber ich möchte noch hinzufügen, daß Arthurs Angebot, mich die Rama-Fortsetzungen schreiben zu lassen, eine Menge Licht auf seinen Charakter wirft. In seinem Büro in Colombo,

während wir gerade die Arbeit prüften, die wir für »Cradle« vervollständigt hatten, gab er mir eine Liste seiner Zukunfts-Projekte. Eines davon war eine Rama-Fortsetzung. Als ich Interesse daran zeigte, kriegte er so einen Gesichtsausdruck wie Puck im Sommernachts- Traum und erzählte mir unverblümt, daß er gerne mit mir das Rama-Universum erweitern möchte.

PC PLAYER: Als Ihr mit den Fortsetzungen begonnen habt, wußtet Ihr da schon, wie die Geschichte enden würde? Waren alle drei Bücher grob vorgeplant?

GENTRY: Als wir mit Rama II loslegten wußten wir schon die grobe Richtung, aber die Ereignisse nach Rama II waren noch im Nebel.

PC PLAYER: Wieviel vom zweiten Rama-Buch ist denn nun im Spiel enthalten?

GENTRY: Die Charaktere aus dem Roman kommen auch im Spiel vor. Und die junge Dame, die Nicole spielt, ist hervorragend! Ich mußte über 50 Bewerberinnen ablehnen, bevor ich diese akzeptierte.

PC PLAYER: Als Wissenschaftler und NASA-Mitarbeiter, was denkst Du da über die plötzliche Entdeckung von »Leben auf dem Mars«? (Anmerkung: Das Interview wurde einen Tag nach der Pressekonferenz der NASA geführt)

GENTRY: Seit letzter Nacht quillt meine E-Mail über mit Anfragen von Leuten, die das gleiche wissen wollen. Als allererstes habe ich schon seit vielen Jahren daran geglaubt, daß die Chance, daß das Leben auf unserem Planeten die einzigen »Chemikalien, die Bewußtsein erlangen« sein sollen, sehr gering sei. Ich empfinden auch eine menschliche Tragödie, daß wir seit Viking nicht zum Mars zurückgekehrt sind, um die Unklarheiten in den Meßergebnissen zu erklären. Allerdings ist es zu früh, um kategorisch zu erklären, das die Existenz von Leben auf dem Mars bewiesen sei. Denk dran, was wir in der Fernsehserie »Cosmos« sagten: Außergewöhnliche Theorien fordern außergewöhnliche Beweise.



Gentry Lee und Arthur C. Clarke sind aktiv an der Entwicklung des Spiels »Rendezvous im Weltraum« beteiligt.

PC PLAYER: Von Deiner Sicht aus, paßt das Spiel wirklich in Euer Universum? Ist es eine Erweiterung oder nur das Neu-Erzählen in einem anderen Medium?

GENTRY: Das Spiel ist sicher ein neuer Zugang in das Rama-Universum. Ich habe Spiele gesehen, die Büchern große Ehre erwiesen und eigentlich Inhaltssummenfassungen waren, aber nur wenig Spielspaß enthielten. Was ich wollte war ein Gleichgewicht aus Spiel und Story. Ich habe versucht, das Spieldesign aus den beiden Extremen herauszuhalten, einerseits nur die Geschichte nachzuerzählen oder andererseits den Namen Rama auf ein Spiel zu kleben, daß eigentlich gar nichts damit zu tun hat. Wie sehr uns das gelungen ist, werdet Ihr und die Käufer entscheiden. Aber eines ist sicher: Ich mag das Spiel sehr!

PC PLAYER: Also, wie definiert Du »Spielspaß«, und wo ist der Unterschied zu einem Roman?

GENTRY: Die Rolle des Autors ist grundverschieden. In einem Roman kontrolliert der Autor die Geschwindigkeit, die Vision, einfach alles, um den Leser in eine Welt seiner eigenen Vorstellung zu versetzen. Im Spiel ist aber der Spieler selbst an der Kontrolle. Was der Autor hier tun muß, ist all die logischen Schleifen und Seitenwege bereitzustellen, um dem Spieler eine aussagekräftige Erfahrung zu geben. Wir haben versucht, das Spiel so nicht-linear wie nur möglich zu gestalten, so daß der Spieler wirklich spürt, daß er Tempo und Stimmung kontrollieren kann.

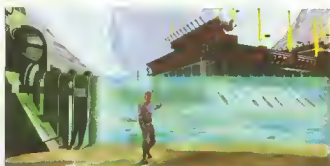
Rama ist ein perfekter Ort für ein Adventure. Stell Dir vor, ein gigantischer rätselhafter Zylinder kommt in unser Sonnensystem aus den tiefsten Weiten des Weltalls. Was zur Hölle tut er hier? Wer hat ihn geschickt und warum? Dies sind die Fragen, die auch den Spieler bewegen, wenn er den Auftrag erhält, den toten Valerij Borzov zu ersetzen. Die Anleitung, die der Spieler erhält, ist zu forschen und rauszukriegen, was Rama eigentlich ist. Und mit den Fortschritten, die man hier macht, entwickelt sich die Geschichte und verändert dann die Rahmenbedingungen für den Spieler.

Im Spiel selbst gibt es viele Puzzles, aber es sind natürlich eingebundene Puzzles, die sich die Ramaner ausdenken, um unwürdige Raumfahrer fernzuhalten. Oder aber die verschiedenen Spezies an Bord zu schützen, um sicherzustellen, daß sie nicht von feindlichen Kreaturen vernichtet werden. In anderen Worten, die Puz-

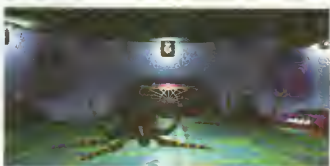
zles in den einzelnen Gebieten des Spiels wurde auf eine Art und Weise entworfen, die konsistent mit den Schöpfern oder Bewohnern dieser Gebiete ist.

PC PLAYER: Wer ist auf die Idee gekommen, ein Spiel daraus zu machen?

GENTRY: Die Idee zu einem Spiel basierend auf Rama war schon einige Jahre in meinem Kopf. Ich wollte warten, bis die Technik gut genug ist, um den Aliens und Bioten gerecht zu werden. Wir hatten schon eine Auktion der Rechte gestartet, als Sierra Interesse zeigte. Allerdings war das Ganze dann eine Team-Arbeit vom ersten Augenblick an. Sierra gab mir deren beste Leute, angefangen beim Projektleiter Mark Hood, den brillanten Science-fiction-Künstler Richard Hescox und viele andere. Das Resultat ist die Arbeit einer eingeschworenen Gruppe.



Einer der Forscher hat eine seltsame Energiebarriere gefunden – können Sie diese überwinden?



Redselig sind die Wesen in Rama nicht gerade – aber dafür umso mysteriöser.

PC PLAYER: Wird das Spiel nicht zu einfach sein, wenn man das Buch gelesen hat?

GENTRY: Diejenigen, die die Rama-Bücher gelesen haben, werden sich natürlich schneller zurechtfinden. Sie werden allerdings keine spielerischen Vorteile haben. Es gibt viele neue Dinge im Spiel, die nicht in den Büchern existieren. Und natürlich sind alle Rätsel neu und frisch und werden nicht mal in den Büchern erwähnt. Ich hoffe, daß sowohl die Leser wie auch die reinen Spieler Rama auf ihre Art genießen werden.

Der Spieler erhält Hilfe in Form von Puck, einem kleinen Roboter, den Richard Wakefield geschaffen hat. Er kann benutzt werden, wenn der Spieler das will, und erklärt, was man gerade sieht und läßt auch ab und zu einen Tip fallen. Aber ich muß gleich hinzufügen, daß die Puzzles im Spiel meistens sehr klar sind. Der Spie-



Rama ist ein ausgehöhlter Zylinder, in dem sich eine komplette Welt mit See, Städten und seltsamen Wesen verbirgt.

ler weiß, was von ihm verlangt wird – er muß es nur irgendwie fertig bekommen.

PC PLAYER: Sehen die Grafiken so aus wie die Dinge, die Du in Deinem Kopf »gesehen« hast, als Du die Bücher schriebst?

GENTRY: In den meisten Fällen ist die Antwort einfach ja. In einigen Fällen ging Richard sogar noch weiter als das, was ich mir vorstellte. Wir diskutierten eine lange Zeit über die Bioten und die Aliens. Ich machte Kommentare wie »Der Kopf ist zu schmal, die Tentakel nicht flexibel genug, die Ringe brauchen kräftigere Farben«. Aber jetzt sehen die Dinge ziemlich genau so aus, wie ich mir das vorstellte.

Am Anfang hatte ich natürlich schon Zweifel, irgend jemanden Freiheit in meinem Universum zu geben. Aber als mir das Talent von Mark und Richard klar wurde, war es logisch, daß das Endprodukt besser würde, wenn ihrer Phantasie freien Lauf gelassen würde. Ich habe natürlich auch gemeinsam an anderen Dingen gearbeitet. Wenn man mich beispielsweise vorstellte als den Mann, der Viking oder Galileo designet hätte, erkläre ich auch immer sofort das Tausende von Leuten beteiligt waren, und daß ich lediglich die Gruppe in die richtige Richtung steuerte.

PC PLAYER: Kennst Du die Margarine gleichen Namens, die es hier in Deutschland gibt?

GENTRY: Ja, ich kenne die Problematik mit Rama. Weil die Romane in Deutschland alle so unterschiedliche Namen haben, ist es für den Leser schwer zu erkennen, daß die Bücher miteinander verbunden sind. Übrigens, mein neuer Roman »Bright Messengers«, der auch im Rama-Universum spielt und einen deutschstämmigen Helden hat, kommt 1997 bei Bastei Lübbe heraus.

RENDEZVOUS BEIM BUCHHÄNDLER

Die Rama-Romane sind unter folgenden Titeln in Deutschland erhältlich:

Rendezvous mit 31/439,

ISBN 3-453-09963-X

Rendezvous mit Übermorgen,

ISBN 3-453-04590-4

Nodus, ISBN 3-453-09247-3

Die Übersetzung des vierten Buches, »Rama Revealed«, steht noch aus. Die drei Bücher sind im Heyne-Verlag erschienen.

BLADE



Dies ist keine Intro-Grafik – die Personen und Monster im Spiel sind äußerst ansehnlich geraten.

Quake ist noch in aller Munde, da kündigt sich schon das nächste 3D-Aktionspiel an. »Blade« vom spanischen Programmiererteam Friendware will nicht nur besser aussehen als das Id-Spiel, sondern auch viel komplexer sein. In einer mittelalterlichen Welt sind über 20 Aufträge zu bestehen, man sucht sich einen von fünf Charakteren aus. 15 Gegnertypen machen die Burgen und Katakomben unsicher und lassen sich mit 30 Waffen bekämpfen. Man wird mit praktisch allem werfen können, was sich in den Levels finden lässt. Den Polygonfiguren liegt ein Skelett zugrunde, das nicht nur für realistische Darstellung bürgt: Durch Schwertstriche wird man den Gegnern Wunden zufügen und einzelne Körperteile abschlagen können. Alle gängigen 3D-Grafiktricks werden eingebaut, dazu kommen transparente, sich bewegende Lichtstrahlen sowie Feuer- und Wassereffekte. (la)



BLADE – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Friendware
- ▶ **Genre:** 3D-Aktionspiel
- ▶ **Termin:** 3. Quartal '96
- ▶ **Besonderheiten:** Detaillierte Polygongrafik; Figuren haben Skelette; alle Auflösungen bis 1024 mal 768 Pixel in 8- und 16-Bit-Farbtiefe.



EVIDENCE – FACTS

- ▶ **Hersteller:** BMG Interactive
- ▶ **Genre:** Grafikadventure
- ▶ **Termin:** November '96
- ▶ **Besonderheiten:** Kombination klassischer Adventure-Elemente mit Actioneinlagen in Echtzeit und 3D.

Seit circa drei Jahren arbeitet Microids an dem Kriminalabenteuer »Evidence« mit komplett vorberechneter Grafik. Der amerikanische TV-Journalist Dan Singer gerät im Zuge der Handlung in eine äußerst unangenehme Situation, denn er wird zu Unrecht verdächtigt, seine Freundin ermordet zu haben. Dem auf Kautions freigelassenen Reporter bleibt nur wenig Zeit, seine Unschuld zu beweisen. Während seiner privaten Ermittlungen kommt er einer kriminellen Organisation auf die Spur, die ihm knallhart zusetzt. Genug Stoff also, um das Detektivadventure mit einigen Actionsequenzen anzureichern – mehrere Echtzeit-Sequenzen, wie etwa eine Verfolgungsjagd per Auto, wurden eingebaut. Die Krimistory wird mit digitalisierter Sprache und cooler Jazzmusikuntermalung präsentiert. In Deutschland befindet sich das Programm unter den Fittichen von BMG. (ms)

EVIDENCE



Evidence bietet durchgehend amerikanisches Ambiente; hier in einer nächtlichen Bar.

AMERICAN DREAM



Von diesem Schreibtisch aus steuern Sie Ihr angenehmes Burger-Imperium.

Sunflowers werkelt gerade an einer neuen Wirtschaftssimulation namens »American Dream«, die den Spieler in die schillernde Welt der Hamburger-Ketten entführt. Als kleiner Restaurantleiter muß er irgendwo in der Provinz der USA seinen kleinen Köstlichkeiten-Laden in Schwung bringen. Bei anhaltendem Erfolg übernimmt er dann vielleicht einmal den gesamten Konzern und kann auch eigene »Leckereien« wie neue Pizzas oder Milchshakes entwickeln lassen. Für weiteren Streß sorgen streikende Putzfrauen oder Köche, die die Küche abfackeln. Witzig animierte Grafiken gepaart mit Rap-Musik werden für das passende Ambiente sorgen. Das Spiel sollte übrigens erst »Burger Queen« heißen, aber die Namensverwandtheit zu einem bekannten Fast-food-Multi war doch zu groß. Mit etwas Glück erscheint American Dream noch vor Weihnachten – guten Appetit! (mic)



AMERICAN DREAM – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Sunflowers
- ▶ **Genre:** Wirtschaftssimulation
- ▶ **Termin:** Dezember '96
- ▶ **Besonderheiten:** Grafik ist im bunten Comicstil gehalten; Entwickeln eigener Fast-food-Kreationen nach bestimmten Kriterien.



Geben ist
besser als
nehmen!



SYNDICATE WARS™ der gewaltige Nachfolger von
Syndicate™ erhältlich für PC CD



ABGETAUCHT

Blue Byte geht auf Angriffskurs. Mit »Schleichfahrt« wollen die Mülheimer beweisen, daß gute und vor allem schnelle 3D-Grafik nicht unbedingt aus den USA kommen muß.

Schleichfahrt bietet auch in den 3D-Sequenzen 64 000 Farben in SVGA und einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln.

Aufträge werden auf den zahlreichen Unterwasserstationen vergeben. Dabei werden die Gespräche in Textkästen abgewickelt.



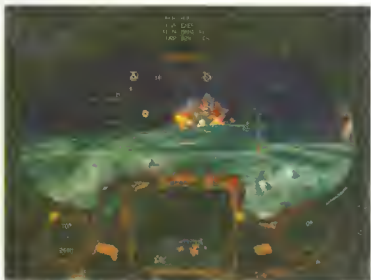
Zwei Minenroboter bei der Arbeit.

64 000 Farben unter dem Meer

Im Spiel muß Flint vom Spieler durch rund 50 Missionen geschleust werden. Die erhält er auf ebenso vielen Unterwasserstationen, die rund um die Welt verstreut sind. Dort spinnt sich die Haupthandlung in Gesprächen mit den insgesamt 100 im Spiel vorkommenden Personen weiter. Dabei ist der Plot in mehrere Kapitel unterteilt, wobei Schlüsselereignisse in einer animierten Sequenz illustriert werden. Die Stationen dienen jedoch nicht nur für ein Pläuschchen zwischendurch, sondern auch, um das Boot mit besseren Waffen, Ortungssystemen und Panzerungen auszustatten. Bei anhaltendem Erfolg und wachsendem Bank-

konto ist im weiteren Verlauf vielleicht sogar noch ein besserer Kahn drin. Alles in allem gibt es vier verschiedene Typen mit über 30 unterschiedlichsten Waffensystemen zu erwerben. Vom einfachen Standardtorpedo über Plasmakanonen bis hin zu vollautomatisch arbeitenden Geschützen reicht das Spektrum. Das eigentlichen Kernstück von Schleichfahrt aber sind die Missionen. Hat man einen Auftrag angenommen, das Schiff ausgerüstet und Kurs auf das Zielgebiet genommen, finden Sie sich im Cockpit Ihres Bootes wieder. Dort sorgt eine mit Texturen versehene 3D-Grafik in SVGA und mit 64 000 Farben für das passende Ambiente. Dazu gesellen sich nach und nach jede Menge Objekte, giganti-

sche Unterwassergebäude und teilweise riesige Feindschiffe. Im zentralen Cockpitbereich ist ein Radarschirm eingebettet, der die Umwelt in einer »Voxel«-Engine ähnlichen Grafik wiedergibt. Und mit dem Vorurteil, unter Wasser sei alles blau, wird so ganz nebenbei auch noch aufgeräumt. Denn die Programmierer spielen viel



Selbst Explosionen sollen Schleichfahrt nicht verlangsamen.

SCHLEICHFAHRT-FACTS

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Oktober '96
- **Besonderheiten:** Sehr aufwendig gestaltete Unterwasserwelt. Neben Beleuchtungseffekten und bildschirmfüllenden Explosionen werden riesige U-Boote zu sehen sein. Außerdem gehorcht das Szenario vereinfachten physikalischen Gesetzen, wodurch Strömungen und Trägheitseffekte möglich werden.



Die Hintergrundschicht in Zwischensequenzen weitergesponnen.

mit Beleuchtungseffekten. So ändern, getreu den echten physikalischen Gegebenheiten, sämtliche Objekte nebst Meeresgrund ihre Farbe, sobald sie angeleuchtet werden. Da man keine Taschenlampe dabei hat, dient als Lichtquelle häufig eine der teilweise bildschirmfüllenden Explosionen.

Jede Menge Physik

Die ganze Unterwasserwelt gehorcht den Regeln eines zwar vereinfachten, aber dennoch korrekten Strömungsmodells. Dabei werden zwar keine aufwendigen Differentialgleichungen im Hintergrund online gelöst, aber zumindest beinahe. Denn Schleifkraft arbeitet auf Basis analytischer Lösungen der »Navier-Stokes-Gleichungen. Entlang der drei Hauptbewegungsachsen verfügt das U-Boot dabei über unterschiedliche Kennzahlen für den druck- und reibungsabhängigen Widerstandsbeiwert. Somit bewegt sich das Boot zwar nach vorn und hinten relativ leicht, wird in den Auf- und Abbewegungen aber ziemlich träge. Und auch der

aus der Schule gefürchtete Impulserhaltungssatz findet hier seine praktische Anwendung. Denn spätestens, wenn Sie mit Ihrem Mini-Boot einen Ozeanriesen rammen, werden Sie am eigenen Leib Massenträgheit und die übrigen Newtonschen Gesetze erfahren müssen. Ein raffinierter Winkelzug ist das allmähliche Ausfallen der Instrumente, wenn man sich der Wasseroberfläche nähert. Erklärt durch die oben herrschende harte radioaktive Strahlung, ersparen sich die Entwickler so das Auftauchen. Zusätzlich kann das als taktische Möglichkeit im Kampf benutzt werden, wenn man im Grenzbereich operiert und den Gegner ausmanövriert. Dazu lassen sich auch die allerorts derzeitigen Strömungen ausnutzen.

In einer Mission scheint Flänt an einer schier unüberwindlichen Übermacht zu scheitern. Doch nutzt er einen der Unterseestruddel, rast er unerreicherbar schnell an den Gegnern vorbei. Wenn man das alles liest und sich dazu die Grafik auf den Bildern anschaut, glaubt man leicht,



Manche Gebäude sind wirklich riesig.

das für Schleifkraft wieder eine neue Prozessorgeneration benötigt wird. Doch bei Blue Byte wird noch bis zur Veröffentlichung daran gefeilt, daß ein kleiner Pentium für den Spaß schon ausreicht. Mit maximalen Details wird ein Pentium/100 wahrscheinlich völlig genügen. Zudem wird eine spezielle 486er Version mitgeliefert. Wer dennoch Zweifel hat, ob sein PC Schleifkraft gewachsen ist, findet auf der PC Player Plus CD eine spielbare Demoversion.

(mic)

Geiler geht's nicht!

- Neu: Easy Plug & Play • Neu: 32-bit Wavetable-Synthesizer
- Endlich: Mehr Sound für weniger Geld
- Maximale Spielekompatibilität
- Voll-Duplex ins Internet ...und jetzt bist Du dran!

ENSONIQ
Soundscape VIVO40
Wavetable Synthesizer



- Musikfachhandel (Deutschland und Österreich)
- Computerfachhandel (Deutschland und Österreich)
- Promärkte und Medienmärkte

Erhältlich über:

1&1

Distribution über:

MACROSONIC

LEISURES - FT

PEACOCK

PARISA

Geiler muß sein!
Schieb mal'n paar Infos über
ENSONIQ Soundscape
Wavetable Soundkarten
rüber!

Name _____

Strasse _____

PLZ/ort _____

Generellvertrieb: Gmbh
Sound-Enrich-Str. 28 - 30
D-63322 Rödermark
PL1046

DEUS



Sie treffen des öfteren auf mißgelaunte Eingeborene. Bald gehört sein Knochen Ihnen.

Silmarils gibt Ihnen in »Deus« die Chance, als Kopfgeldjäger auf einem fernen Planeten fette Beute zu machen. Was sich wie ein anspruchsloses Actionspiel anhört, entpuppt sich als Action-/Rollenspielmix. In 3D-Perspektive laufen Sie über den Planeten, der zu Ihrem Pech von zahlreichen Tieren, Eingeborenen und Cyborgs bevölkert ist. Am Anfang nur mit Ihren eigenen Fäusten bewaffnet, finden Sie im Laufe des Spiels Messer, Lasergewehre und andere Waffen. Wie im richtigen Leben sollten Sie vor lauter Kampfeslust nicht den benötigten Schlaf, Ihre Nahrungsaufnahme und eventuelle Vergiftungen außer acht lassen. Wichtige Gegenstände (Waffen, Kleidung) müssen teilweise erst zusammengebaut werden. Die Gegner sind aus Polygonen zusammengesetzt und machen sich gerade in SVGA besonders schick. Die endgültige Fassung wird komplett ins Deutsche übersetzt sein. (mk)



DEUS – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Silmarils
- ▶ **Genre:** Rollenspiel/Action
- ▶ **Termin:** Oktober '96
- ▶ **Besonderheiten:** Berücksichtigung von Müdigkeit und Hunger; Schwimmen, Jagen, Fischen - alles ist möglich; Gegner als Polygraphik.



DISCWORLD 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Psygnosis
- ▶ **Genre:** Adventure
- ▶ **Termin:** Oktober '96
- ▶ **Besonderheiten:** Gänzlich abgedrehter Terry-Pratchett-Humor; etliche Szenen in Zeichrickqualität; deutsche Synchronstimme von Eric Idle.

Terry-Pratchett-Fans dürfen sich freuen – die Scheibenwelt geht in die zweite Runde. Wieschon im Vorgängerschlüpfen Sie in die Rolle des glücklosen Magiers Rincewind. Dieser sehnt sich wie der Rest der Menschheit nach dem Tod. Der Sensemann ist nämlich verschwunden, und keiner weiß wohin. Die Folge: Anstatt in Frieden zu ruhen, tummeln sich gerade erst Verstorbene auf den Straßen von Ankh-Morpok. Auf der Suche nach dem Seelen-Entsorger bekommen Sie den Pratchett-typischen Humor immer wieder mit voller Wucht zu spüren. Die Benutzerführung hat sich im Vergleich zum ersten Teil kaum geändert, in Sachen Grafik haben Sie aber einiges zu erwarten: Etliche Zeichentricksequenzen versüßen Ihnen das Leben. Bei der komplett deutschen Fassung des Fantasy-Spektakels leiht Arne Elsholtz (Synchronsprecher von Eric Idle und Tom Hanks) Ihrem Helden seine Stimme. (mk)

DISCWORLD 2



Helden am Abgrund: Rincewind, du hast einfach kein Glück. Wenigstens »Truhe« ist bei dir ...

SHERLOCK HOLMES 2



Holmes ist ratios, so eine große Stadt und nicht ein einziger Fall zu lösen – das wird sich bald ändern.

Der Meisterdetektiv schlägt wieder zu. In seinem neuesten Abenteuer (»Die ungelösten Fälle von Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose«) treten Holmes und sein treuer Assistent und Freund Watson gegen eine Geheimorganisation an. Erpressungen, Mord, Attentate und Entführung zählen ebenfalls zu den Fällen, die unsere Vollblutbrutten aufklären müssen. Die über fünfzig gerenderten Schauplätze und die stimmungsvolle Musik bilden einen passenden Rahmen zum London des Jahres 1889. Die über 80 Akteure wurden gefilmt und digitalisiert, fügen sich aber gut in die Hintergrundgrafiken ein. Sie steuern beide Helden über ein einfaches Interface, daß Ihnen immer nur die Befehle zur Verfügung stellt, die für den Spielablauf gerade sinnvoll sind. Die endgültigen Fassung wird sich in Text und Sprache komplett in deutsch präsentieren. (mk)



SHERLOCK HOLMES 2 – FACTS

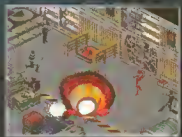
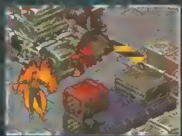
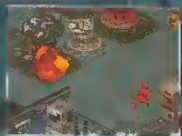
- ▶ **Hersteller:** Electronic Arts
- ▶ **Genre:** Adventure
- ▶ **Termin:** Oktober '96
- ▶ **Besonderheiten:** Gangsterhitz in über fünfzig Schauplätzen; über 80 digitalisierte Akteure; deutsche Texte und Sprachausgabe.

ES WIRD IHNEN NOCH LEID TUN ...


Der Nachfolger von
Crusader: No Remorse
katalpultiert Sie in
die nächste Folge
der gefeierten
Crusader-Reihe.

Zehn Multilevel
Umgebungen,
15 schlagkräftige Waffen,
neue Kampfmanöver,
Feinde, Fallen und Rätsel
ziehen Sie in ihren Bann.

Lassen Sie Ihrer Wut freien
Lauf, indem Sie Ihre Gegner
mit spektakulären
Effekten ins Jenseits
schicken.



CRUSADER™

NO  REGRET

... WENN SIE SICH DAS ENTGEHEN LASSEN.



THE NEXT  CHAPTER

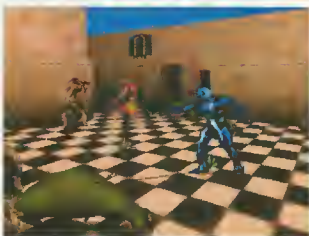


Exklusiv Vertrieb durch
Electronic Arts

Telefon 0 24 30 94 1
WWW.millen Sie Ex

Arbeitszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr
Sa 10-18 Uhr

PERFECT ASSASSIN



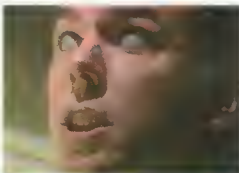
Die Attacken wollen nicht aufhören – aber wenigstens wissen Sie bald, warum Sie überhaupt angegriffen werden.

Science-fiction-Fans sollten sich »Perfect Assassin« vormerken. Die Hauptrolle in diesem Actionadventure spielt der Berufsskiller Charon. Allerdings weiß er nichts von seinem Job – irgend jemand hat sein Gedächtnis ausgelöscht. Dennoch bekommt Charon mehr als eine Gelegenheit, zahlreiche Gegner aller Art zu meucheln. Verstrickt in religiösen Streitereien, Korruption und Zeitreisen kommen Sie Ihrer Identität und somit der Hintergrundgeschichte immer näher. Ähnlich wie bei »Alone in the Dark« wird es zahlreiche Kameraperspektiven für die Schauplätze geben. Gespräche mit hilfsbereiten Zeitgenossen und etliche computerberechnete Filmsequenzen versüßen Ihnen das Leben. Die Hintergründe und Charaktere wurden übrigens von Kevin Walker entworfen, der bereits bei Filmen wie »2000AD« und »Judge Dredd« sein Können unter Beweis stellte. (mk)



PERFECT ASSASSIN – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Grotier Interactive
- ▶ **Genre:** Actionadventure
- ▶ **Termin:** Oktober '96
- ▶ **Besonderheiten:** Abwechslungsreiche Story mit allem, was Science-fiction-Fans gefällt; Design von Kevin Walker.

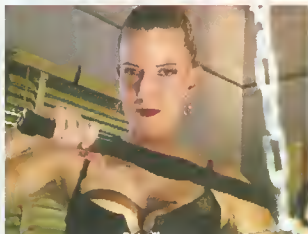


PHANTASMAGORIA 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Sierra
- ▶ **Genre:** Adventure
- ▶ **Termin:** November '96
- ▶ **Besonderheiten:** Schauspieler vor realen Kulissen gefilmt; aufwendige Spezialeffekte; ausgefeilte Monster-/Psychostory; Online-Tips.

Knapp ein Jahr nach dem ersten Teil ist es wieder Ksowelt: Roberta Williams läßt Ihren Bildschirm zum Schauplatz schauriger Morde werden. Der Held, Curtis Craig, ist gerade erst aus der Heilanstalt für Geistes- kranke entlassen worden, und schon lassen ihn unerklärliche Ereignisse erneut an seinem Verstand zweifeln. Als schließlich noch eine Mordserie losbricht und Craig unter Verdacht steht, steigert sich sein Bedürfnis, das Mysterium aufzuklären. Wie es sich gehört, treffen Sie dabei auf unzählige Spezialeffekte und Szenen, die wie ein Potpourri bekannter Horrorfilme anmuten. Mit der bewährten Point&Click-Steuerung leiten Sie Ihren Helden durch das Spiel. Im Gegensatz zum ersten Teil wurden die Schauspieler diesmal in realen Bühnenaufbauten gefilmt. Silicon-Graphics-Rechner berechneten die aufwendigen Effekte. Zur Zeit wird an der deutschen Übersetzung gearbeitet. (mk)

PHANTASMAGORIA 2



»Keine Angst, es wird bestimmt nicht weh tun!« – Craig hätte besser daheim bei seiner Freundin bleiben sollen.

OBSIDIAN



Die Welt von Obsidian ist kompliziert – die Regeln hingegen einfach: Puzzeln oder sterben.

In »Obsidian« geschehen schon seltsame Dinge: Ein Wissenschaftler wird im Urlaub in einen Monolithen gesogen und blieb vorerst verschwunden. Ohne lange zu zögern, springt seine Kollegin hinterher. Den Part der Wissenschaftlerin übernehmen Sie und somit auch die Verantwortung, Ihren Kollegen und sich selbst unbeschadet in die Außenwelt zurückzubringen. Nichts ist mehr so, wie es sein sollte: Decken werden zu Böden, Fabelwesen und Roboter wollen Ihnen an den Kragen. Ähnlich wie beim Adventure-Klassiker »Myst« schlagen Sie sich durch etliche gerenderte Grafiken und Filmsequenzen. An jeder Ecke lauert ein Puzzle, das per Maus- klick gelöst werden muß. Für die musikalische Unter- malung hat Komponist Thomas Dolby in die Tasten gehauen. Um überhaupt in die Traumwelt von Obsi- dian vorstoßen können, werden Sie zwar keinen Mono- lithen brauchen, wohl aber Windows 95. (mk)



OBSIDIAN – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Rocket Science Games
- ▶ **Genre:** Adventure
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '96
- ▶ **Besonderheiten:** Gerenderte Hintergrundbil- der und Filmsequenzen; Puzzellösen im »Myst«- Stil; Musik von Thomas Dolby.

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
 Ein Berg mit Fäusten.
 Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
 Du hast noch eine Sekunde
 Das ist Deine einzige Chance.
Walz' ihn nieder.

Virtua Fighter PC™

JETZT ERHÄLTlich!

INTERNET: <http://www.sega.com>

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SYGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die

...and you thought it was just a game.

Gürtellinie: „Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA Hit aus“. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.



Aktuelle Meldungen



Doline-Plaudern zum Ortstarif in der Chat Attack.

► Let's meet online!

Eine Gemeinschafts-CD-ROM von Pixelpark, Megacult und Langnese läßt stolze Besitzer eines Modems in die Online-Welt hineinschnuppern. Neben E-Mail und Szene-News gibt es eine Pong-Version für vier Mitspieler und eine Art Adventure, an dem Gruppen von je fünf Personen gemeinsam teilnehmen können. In zahlreichen virtuellen Räumen kann mit anderen Benutzern in ganz Deutschland geplaudert werden - zum Ortstarif, denn Providergebühren werden von Blitz KIXX Online (<http://www.blizz.de>) nicht erhoben. In jedem Bundesland gibt es mehrere Einwahlknoten, die CD ist für circa 30 Mark bei VOBIS erhältlich.

► Da weiß man, was man hat.

Auf der CD-ROM »Bewegende Werbung« für PC und Mac präsentiert Navigo für rund 50 Mark skurrile und

faszinierende Werbefilme dieses Jahrhunderts. Fast schon historisch zu nennende Filme wie eine Opel-Werbung von 1910 fehlen genau so wenig wie der legendäre Sarotti-Mohr oder das HB-Männchen. Dazu kommen interessante Fakten über die Technik und die Macher der einzelnen Clips. Besonders bekannten Marken ist ein eigener Abschnitt gewidmet, der die Entstehung und Geschichte des Produkts beleuchtet.

► Schwing die Peltsche!

Indiana Jones' Desktop-Adventures können Sie nun auch in Deutsch auf Ihrem Windows-Arbeitsplatz erleben. Die putzige Grafik kann jedoch nicht ganz über die mangelnde Komplexität hinwegtrösten. Für Indy-Fans ist die LucasArts-Spielerlei allerdings schon wegen des Kultfaktors ein Muß, zumal auch der Preis von circa 30 Mark recht moderat ist.

► Neue Sticks braucht das Land!



Der F-16-Force-Feedback-Stick bringt Ihre Hand zum Zittern.

Die F-16-Joystickfamilie von CH bekommt Zuwachs. Als großer Bruder des »F-16-Flüchtstuck« soll im Herbst der »F-16-Fighterstuck« erscheinen. Er kann seriennäßig mit bis zu 20 verschiedenen Funktionen programmiert werden. Bislang war diese Funktionsvielfalt nur Hobbypiloten vergönnt, die ihre Joysticks an einen

Throttle-Schubregler von CH angeschlossen hatten. Außerdem ist ein »F-16-Force-Feedback«-Stick in Entwicklung, der motorengesteuert zum Beispiel bei einem Flugsimulator nach einem Treffer an der eigenen Maschine kräftig an der Spielerhand rüttelt.

(ra)

KURZ NOTIERT

★★★ John Romero, Mitbegründer von id Software, wird die erfolgreiche Firma verlassen und eine eigene Softwareschmiede gründen. Man munkelt, daß auch Peter Molyneux nach Vollendung von »Dungeon Keeper« seine Bullfrog-Karriere beenden wird. Damit würden zwei weitere große Spieledesigner dem Beispiel von Sid Meier folgen, der unlängst Firaxis Entertainment gegründet hat.

★★★ Am 13. August brach um Schlag Mitternacht Microsofts FTP-Server zusammen. Grund: Der neue Internet-Explorer 3.0 wurde veröffentlicht. Die ersten 50 000 registrierten Benutzer erhielten ein T-Shirt und nahmen an einem Gewinnspiel teil.

★★★ In der ersten Augustwoche blieben auch bei AOL die Modems stumm. Sämtliche Leitungen waren für rund 20 Stunden tot. In dieser Zeit konnte kein Benutzer E-Mail lesen und absenden, Diskussionsforen besuchen oder sonst auf den Dienst zugreifen. Wahrscheinlich verursachte die Installation von neuer Systemsoftware den langen Blackout.

★★★ Auf Virgins Internetseiten gibt es eine Multiplayer-Version des Klassikers Asteroids namens Subspace (<http://www.vie.com/subspace>). Hier feuern bis zu 60 (!) Mitspieler nicht auf Asteroiden, sondern zur allgemeinen Gaudi entweder im Team oder allein gegen alle aufeinander los. Die besten Punktzahlen und Nachrichten von Pilot zu Pilot werden auf den Seiten gespeichert.

★★★ Zur CeBIT Home will AOL die neue Version 3.0 ihrer Browser-Software vorstellen. Neben vereinfachter Bedienung und Datei-Download im Hintergrund will AOL den Internetzugang um bis zu 35% schneller machen.

★★★ Der erste MMX-Pentium, der P55C, wird nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst Anfang 1997 auf den Markt kommen. Ein Sprecher von Intel teilte mit, daß so der großen Nachfrage nach den Chips Sorge getragen würde und Lieferengpässe vermieden werden sollen.

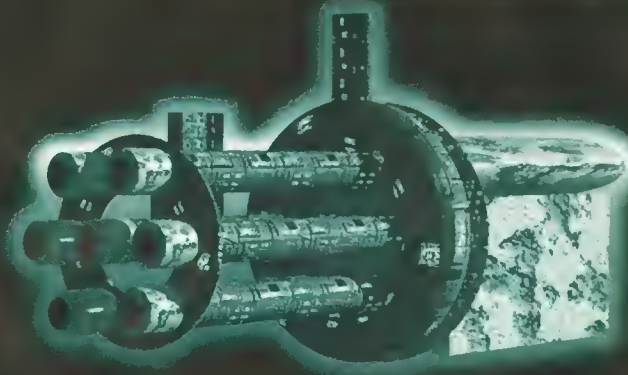
»ZU« WURDE EINFACHER

In letzter Minute haben die Bitmap Brothers die von uns bemängelte hohe Schwierigkeit des Echtzeit-Strategiespiels »Z« abgeschwächt. Beim Test einer im Laden gekauften Version gelang es uns, innerhalb von drei Stunden, den zehnten von insgesamt 20 Levels zu erreichen. Ständiges Laden und Speichern ist nur noch in den hohen Levels notwendig.

Gehlieben ist die große Zufälligkeit, die sich vor allem im (eigentlich sehr guten) Mehrspielermodus störend auswirkt. Ein Beispiel: Wir verloren zunächst die erste Solomission, weil ein gegnerischer Jeep zwei der unseren besiegte, so daß der Computer plötzlich drei Jeeps hatte. Unser Testurteil ändert sich durch die Vereinfachung nicht.

nur solange
der vorrat
reicht
!!!!!!!

TOUCH SCREEN - 3D



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei

SHATTERED STEEL

Interplay

Coming your way in October

DISTRIBUTED BY
Akklaim
Entertainment GmbH



1	(1) INDIZIERTES SPIEL	3D Realms
2	(2) COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
3	(3) WARCRAFT 2 - TIRES OF DARKNESS	Blizzard
4	(5) Civilization 2	Microprose
5	(4) Die Siedler 2	Blue Byte
6	(6) FIFA Soccer 96	EA Sports
7	(7) Wing Commander 4	Origin
8	(11) Need for Speed	Electronic Arts
9	(18) Eurofighter 2000	D.I.D./Ocean
10	(-) NHL Hockey 96	EA Sports
NEU	(11) (NEU) Anvil of Dawn	New World Computing
12	(9) Rebel Assault 2	LucasArts
13	(19) Fantasy General	SSI
14	(10) Worms	Team 17
NEU	(15) (NEU) Shannara	Virgin
16	(-) Das schwarze Auge 2	Attic
17	(-) The Dig	LucasArts
18	(-) Indiziertes Spiel	SSI
19	(-) NBA Live 96	EA Sports
20	(20) Mech Warrior 2	Activision

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum Juli/August 1996.

Verkaufscharts

1	(1) Grand Prix 2	Microprose
2	(2) Die Siedler 2	Blue Byte
3	(3) Warcraft 2 Expansion	Blizzard
4	(5) Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(4) Civilization 2	Microprose
6	(6) Warcraft 2	Blizzard
7	(7) F1 Manager 96	Software 2000
8	(9) Hugo 3	ITE
9	(8) C & C: Ausnahmezustand	Westwood/Virgin
10	(11) World of Combat	Novalogic/Softgold
11	(10) Die Fugger 2	Sunflowers
12	(NEU) Martini Racing	Martini
13	(15) Megapack 5	Compilation
14	(12) Win Skat	CDV
15	(NEU) AH 640 Longbow	Electronic Arts

Quelle: Kareladi AG, Erhebungszeitraum: August 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

- 1 (1) Westwood
- 2 (-) EA Sports
- 3 (2) Blizzard
- 5 (3) Microprose
- 5 (3) 3D Realms

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Juli/August 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTEUR

Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Follmer (af), Michael Schelle (mic), Magnus Kalkuth (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CO-ROM-REDAKTION

Henrik Fisch; Tori Schwalger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST

Susan Sablowski

REDAKTIONSSASSTENZ

Simone Steglich

LAYOUT

Journalatz GmbH

GRAFIKEN

Journalatz GmbH

TITEL

Celal Kandemiroglu (Gesellschaft: Journalatz GmbH)

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTK: DMV#

VERLAGSLEITUNG

Helmuth Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Medienberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich: Schweiz: Christoph Knittel,
Tel.: (089) 9 91 15-376, Fax: (089) 9 91 15-191 und
Anzeigenbüro Eschwege, PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klauer, Tel.: (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel.: (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Straße 45c, 85586 Pöing

VERTRIEBSLEITUNG

Gabli Rupp



VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG

Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel.: 089/319060

DRUCK

Druckerei E. Schwand GmbH & Co. KG,

Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player AG, Vertriebs- u. Postfach 142020, 80552 München
Tel.: (089) 202 400-50, Fax: (089) 202 400-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 68,- (PC Player); DM 129,50 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 36,- (PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 130,40 (PC Player plus)
Europäischer Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 78,- (PC Player plus)
EG-Länder: zusätzlich 7% MwSt., Außerer-europäischer Ausland: auf Anfrage
Balkenabrechnung

Postbank München, BIC: 2501 0510 00, Kontonr.: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,- (PC Player); ÖS 1000,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neudorfstrasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (0411) 917 01 31, Telefax: (0411) 917 28 45

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sfr 72,- (PC Player); sfr 129,80 (PC Player plus)
Thal AG, Industriestrasse 14, CH-8258 Itterschwil
Tel.: (0411) 917 01 31, Telefax: (0411) 917 28 45

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Lesenservice, LSI, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 400-50, Fax: (089) 202 400-15

Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkassechek; möglich
Für unwiderruflich eingestellte Monatspreise und Datenblätter sowie Fotos übernimmt der
Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Elke Hufnagel für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann keine schriftliche Prüfung
durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die gezeichneten Beschlüsse sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckte
Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.
Das Unterdrücken für werblich-ökonomische Zwecke ist ausdrücklich beim Verlag
Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwendung von Texten und mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Freizeitspieldrucke geben nicht in jedem Fall
die Meinung der Redaktion wieder.

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter <http://www.pcplayer.de/> vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir nun unseren Service und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort brows't immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir die Online-Aktivitäten.

In CompuServe finden Sie jetzt unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen.

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinitz, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Dnline-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangsoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Dnline-Anbieters. Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist <http://www.pcplayer.de/>. Drücken Sie einfach auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die

Telefongebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Dnline-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, das sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben. Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten stecken bleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachtstarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GD PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Das Forum ist ebenfalls gratis – auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-RDM aufgeklebt ist.

(bs/af)



Ein Besuch auf unseren Webseiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

PC PLAYER PER E-MAIL

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

- Fragen zum Online-Angebot:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Leserbriefe an PC Player:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Fragen zur CD-ROM der PCP plus:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Fragen an den Techniktreff:
treff@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Fragen zum neuen Wertungssystem:
wertung@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Tips und Tricks Einsendungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
- Meldungen für den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

GROSSER GRAND-PRIX-2-WETTBEWERB

In unserem CompuServe-Forum findet derzeit ein Wettbewerb zum aktuellen »Grand Prix 2« von Microprose statt. Falls Sie teilnehmen möchten, besuchen Sie unser Forum und laden sich aus der Bibliothek »HOT: Grand Prix 2« die Teilnahmebedingungen. Die PC-Player-Formel-1-Wunderkerl geht an den schnellsten Fahrer, der »Schumi-Gedenkpreis« an den Piloten mit dem bösesten Mißgeschick. Gute Fahrt!

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

- ① entspricht einem älteren 486-33 Modell
- ② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
- ③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
- ④ entspricht einem Pentium 90 MHz
- ⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
 Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
 Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)
 Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
 Ausstattung: Gut | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICKEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER:



DIE WERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht/Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist es leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielgenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategie-Spiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN



Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.



Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.



Boris Schneider



Jörg Langer



Monika Stoschek



Michael Schnelle



Roland Austinat

SpieleName	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Seite
Baphomets Fluch	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	122
Links LS	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
Hind	Flugsimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	74
Syndicate Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	44
Gene Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	60
3D Ultra Pinball: Creep Night	Flippersimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	148
Crusader: No Regrets	Action-Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	68
SimCity 2000: Network Edition	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	150
Golden Gate Killer	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	134
Three Skulls	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	144
Civil War General	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	66
Gene Machine	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	126
Lighthouse	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	54
The Pandora Directive	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	130
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	142
Absolute Pinball	Flippersimulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	152
Striker 96	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	84
Olympic Games	Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	82
Terror T.R.A.X.	Interaktiver Videofilm	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	140
Milo	Denkspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	138
Speedrage	Remspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	72

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Test
Grand Prix 2	Remspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Duke Nukem 3D	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Need for Speed S.E.	Remspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Time Commando	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Z	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Cyberstorm	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Virtua Fighter	Prüfspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Quake (Shareware)	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Elk Moon Murders	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Professor Tim	Denkspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Firefight	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Normality	Adventure	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Shell Shock	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Sonic CD	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Space Hulk 2	Action	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96
Monty Python Holy Grail	Schurken Spielerei	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	9/96
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Traceis	Denkspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Lemmings US95	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/96

SYNDICATE WARS

Von »Bladerunner« hat es die düstere Atmosphäre, von »Terminator 2« die Vorliebe für gewaltige Explosionen, dazu kommen starke Anleihen beim eigenen Vorgänger. »Syndicate Wars« zielt auf Strategiespieler und Actionfans gleichermaßen.

Stellen Sie sich vor, Sie wanderten eines Morgens über die sonnige Einkaufsstraße Ihres friedvollen Heimatorts. Von der anderen Straßenseite ruft Ihnen ein Gemüsehändler ein freundliches »Hallo« zu, vorne winkt ein hilfsbereiter Polizist. Just als Sie sich Ihres Glücks so richtig bewußt werden, spüren Sie einen brennenden Schmerz im Nacken. Die idyllische Promenade ändert sich vor Ihren Augen in eine düstere Großstadtszenerie, der nette Gesetzeshüter in einen schwer gepanzerten Antiterror-Soldaten, statt Vogelwitzchern ist nur noch schrilles Kreischen und Maschinengedröhn zu hören. Pech gehabt: Dies ist die Realität, alles vorher war nur ein von Implantaten evozierter Tagtraum. Seit dem Vorgänger »Syndicate« sind in »Syndicate Wars« rund 50 Jahre vergangen, ein einziges Kartell hat die Weltherrschaft übernommen. Den meisten Menschen wurden Chips eingepflanzt, die sie zufrieden und kontrollierbar machen. Doch plötzlich zeigen die Glücksimplantate beängstigende Ausfallerscheinungen, wodurch harmlose Bürger zu brandschatzenden Chaoten mutieren. Außerdem werden fast sämtliche K.I.s des Syndikats von



Dieses Bild ist mit seiner großen Explosion typisch für spätere Missionen.

einem geheimnisvollen Virus lahmgelegt, hinter dem eine noch mysteriösere Sekte steht: die »Kirche der neuen Epoche«. Diese predigt ihrer wachsenden Anhänger-schaft die Weltuntergang und arbeitet fleißig an seiner baldigen Verwirklichung.



Zwei Zealoten und Schwebegleiter beschießen unseren letzten Agenten.

MICHAEL SCHNELLE

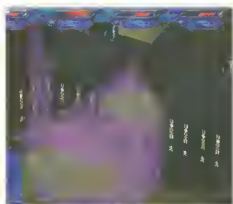


Mit Syndicate Wars hat Bullfrog das Spielprinzip des beliebten Vorgängers konsequent ausgebaut. Während zuvor meist pure Gewaltakte zum Erfolg führten, ist nun gezieltes Vorgehen erforderlich. So läßt sich die Rivalität zwischen der Polizei und den anderen beteiligten Gruppen gut ausnützen, um scheinbar unlösbare Missionen zu meistern. Außerdem sollte jeder Level gründlich erforscht werden, um nicht etwa eine gut gefüllte Bank zu übersehen. Denn allzu schnell herrscht ansonsten Ebbe in der Kasse, was weitere Forschung und Waffenkäufe unmöglich macht.

Mir gefallen die stimmige Grafik und die wundervoll düstere Atmosphäre, auch wenn die Figuren etwas pixelig geraten sind. Als Bildschirmproman haben es mir vor allem die riesigen Explosionen angetan - der Luftangriff ist extrem beeindruckend. Schön auch der Mikrokosmos, welcher den Spieler fast nahtlos in die Spielwelt integriert. Dafür nehme ich auch den teils haptischen Schwierigkeitsgrad in Kauf, der in den späteren Missionen für durchgeblissene Tastaturen sorgt. Wer actionlastige Strategiespiele mag und über die nötige Hardware verfügt, liegt hier genau richtig.



In den Straßen zeigen Videoleinwände kurze Animationssequenzen.



Auf Wunsch werden im Vordergrund befindliche Gebäude transparent gezeigt.

tionen, bei denen Wissenschaftler der eigenen Forschungsabteilung einverleibt werden, können auf Wunsch Übersprungen werden. Sie dürfen jeweils eine Körperprothese oder Waffe erforschen, auf Wunsch per Automatikfunktion.

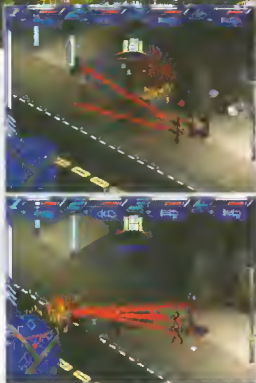
Nach Missionsbeginn glänzt Syndicate Wars mit zoomender und drehender 3D-Grafik. Riesige Häuser und sonstige Bauten füllen die Städte, der Begriff Straßenschlucht ist stellenweise wörtlich zu nehmen. Die Karten bestehen aus einer Grundebene (dem »Boden«), aus der aber auch die Mauern bestehen. Darüber befinden sich Gebäude, Brücken, Tore und so weiter. Viele Gebäude können betreten werden, andere sind Staffage. Obwohl es immer maximal zwei Ebenen übereinander gibt, macht die Syndikatswelt einen realistischen Eindruck. Verstärkt wird dies durch viele

Unsichtbarkeit schenken. Die Inventarobjekte lassen sich während der Mission zwischen den Agenten austauschen, die Tragfähigkeiten sind aber begrenzt.

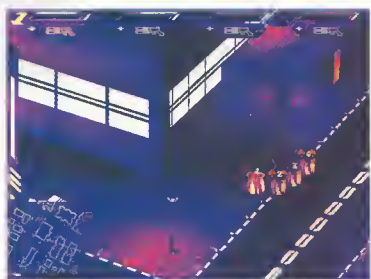
Von einem sehenswerten Intro und sich wiederholenden Animationen abgesehen, wird auf jegliches »Wing Commander«-Drumherum verzichtet. Die Einsätze werden in reiner Textform beschrieben, zusätzlich gibt es schlichte Karten und allenfalls mal eine Luftaufnahme. Für einige Credits kauft man sich Zusatzinfos, die zum Beispiel auf eine gut gefüllte Bank hinweisen, oder auf versteckte Gegner. Eine Mission kann aus bis zu vier Teilaufträgen bestehen, in der beliebigen Reihenfolge zu erfüllen sind. Kehren Sie in eine bereits besuchte Stadt zurück, sehen Sie noch die Spuren Ihres letzten Aufenthalts. Anwerbeaktionen, bei denen Wissenschaftler der eigenen Forschungsabteilung einverleibt werden, können auf Wunsch Übersprungen werden. Sie dürfen jeweils eine Körperprothese oder Waffe erforschen, auf Wunsch per Automatikfunktion.

Details: Straßenlampen beleuchten die Umgebung, vorbeigehende Passanten werfen Schatten. Zerstört man eine Lichtquelle, wird es merklich dunkler. Auch Schüsse und Brände erhellen die recht düsteren Stadt-szenarien. Dazu kommen Werbe- und Videoleinwände, Magnetbahnen, Fahrzeuge und Schwebegleiter. Wer aufgrund der Bauten die Übersicht verliert, kann einen Transparentmodus einschalten oder per Tastendruck alle Hindernisse wegblenden.

Im Gegensatz zu anderen Spielen warten in Syndicate Wars nicht nur Gegner auf Sie. Die Metropolen werden von Zivilisten, Punks, Wachmännern, Polizisten, anderen Agenten und Zealoten-Kriegern der Sekte bevöl-



Bei Nahkämpfen fallen die Unterschiede zwischen Super-VGA (oben) und VGA (unten) nur wenig ins Gewicht.



Per Infrarotsicht hat man auf Kosten des Energievorrats auch im Dunkeln kurzzeitig Durchblick.



Bei heftigem Regen dringt unser Fahrzeug ins Innere einer Festung ein.

IM VERGLEICH

	SYNDICATE WARS	CRUSADER - ND REGRET	ABUSE
Präsentation	Gut	Gut	Schlecht
Spieltiefe	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Gut
Komfort	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Multiplayer	Durchschnitt	nicht v.	Durchschnitt
Wertung	****	****	****

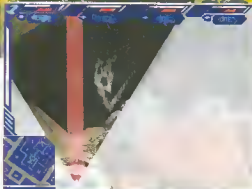
Beim Mutantenmetzeln von Abuse lockern nur die Explosionen die graue 2D-Darstellung auf, dafür stimmen Steuerung und Waffenarsenal. Außerdem liegt ein (komplizierter) Leveleditor bei. Crusader - No Regret übernimmt das Prinzip des Vorgängers mit zahllosen Verbesserungen. Die Sichtweise ist hier isometrisch, Sie steuern nur eine Figur durch fallen- und gegnergepflückte Räume. Syndicate bietet die beeindruckendsten Grafikengine, die Farben sind jedoch sehr düster und die Figuren eher undeutlich. Die atmosphärische Geräuschkulisse wird durch leiblose Missionsbeschreibungen beeinträchtigt, so daß die Präsentation insgesamt ein »Gute bekommt.



Aufständische bewachen diesen Raketenpanzer, das gefährlichste Vehikel im Spiel.

kert. Wachmänner verteidigen ihr Gebäude oder ihren Schützling, Chaospunks schießen auf alles, was sich bewegt. Polizisten reagieren auf das Tragen von Waffen mißgelaunt. Kommt ein Kollege zu Schaden oder wird eine Bank ausgeraubt, führen sie oft einen Großeinsatz durch. Geldtransporte fahren durch die Straßen, Ärzte steigen aus und begutachten Getötete – während man sich flink ihren Wagen schnappt. Am wichtigsten ist es, das Verhalten der verschiedenen Gruppen auszunutzen, indem man beispielsweise Wachmänner und Punks gegeneinander hetzt. Neben reinen Vernichtungseinsätzen muß man VIPs abwerben, Stellungen verteidigen oder auch mal ein bestimmtes Fahrzeug stehlen.

Die gelungene Bedienung erlaubt die Einteilung der vier Agenten in maximal drei Teams. Durch Verabreichen zweier Drogen



Der Orbitalangriff gehört zu den beeindruckendsten Waffen im Spiel.

greifen sie gezielt Gegner an, oder aber alles, was sich ihnen nähert. Gezoomt wird automatisch, und zwar in Abhängigkeit von der Waffe: Wer einen Flammenwerfer einsetzt, sieht weniger von seiner Umgebung, als ein Scharfschütze mit Zielfernrohr. Beim Mehrspieler-Modus können bis zu vier Parteien mitmachen, die untereinander Teams bilden. Man darf wählen, welche Technologie und wieviel Geld zur Verfügung steht. Am Ende eines Levels gibt es eine Abrechnung darüber, wer wieviele Gegner gemeuchelt hat.

Technik-Tip: Syndicate Wars futtert Rechenpower wie kaum ein anderes Strategiespiel. Deshalb lassen sich einige Aspekte abschalten, etwa die transparente Darstellung sichtverdeckender Gebäude. Den größten Unterschied macht aber die Auflösung: Während das Spiel unter VGA selbst auf einem DX2/66 noch halbwegs vernünftig läuft, ist für fließendes Super-VGA ein Pentium/133 gerade

gut genug. Konkrete Abhilfe schaffte im Test das häufige Unsichtbarmachen der Gebäude. Außerdem kann die Darstellung verkleinert werden. Unter VGA bleiben zwar Übersicht und Spielbarkeit erhalten, doch die Grafik wirkt weniger schön. Zur Zeit arbeitet Bullfrog an einer Windows-95-Variante des Spiels, die aber erst nach der DDS-Version veröffentlicht werden soll. (la)



Auf dem Mond trifft man verstärkt auf die Spinnenrobots der Sekte.

JÖRG LANGER



Alle Achtung – was Bullfrog hier an explosiven Gewaltexzessen abfeuert, läßt typische 3D-Ballerhelden wie zahme Klosterschüler erscheinen. Moralapostel werden sich über das Leeren ganzer Fußgängerzonen aufregen, auch das Abreißen großer Gebäudekomplexe mag ihnen zuviel sein. Doch gerade aus dieser spielerischen Zerstörungswut, gepaart mit taktischem Vorgehen, bezieht Syndicate Wars seinen Reiz.

Das Rotieren der Darstellung mag als Schnickschnack erscheinen, doch trägt es zum Realismus der Spielwelt bei – ein Haus hat eben nicht nur eine Vorderseite. Wenn eine Lautsprecherstimme ein Produkt anpreist, während die im Regen stehenden Agenten eine Videoleinwand bestaunen und über ihnen ein Schwebegleiter kreist, fühlt man sich direkt in Ridley Scotts oft zitierten Kultfilm versetzt. Die virtuellen Großstädte wirken mit ihren Gruppierungen, Fahrzeugen und Kettenreaktionen sehr real. Viele Missionen können auf mehrere Arten gewonnen werden.

Wo viel Licht ist, fehlt selten der Schatten. Wie schon beim Vorgänger werden die hardwarehungrigen Schießereien in späteren Missionen sehr unübersichtlich. Die Autos fahren fest vorgegebene Bahnen ab und können nicht auf der Stelle wenden. Auf Dauer ist mir das Spiel zu actionlastig, die Abwechslung trotz Mondszenario und einigen Spezialgegnern wie den Assassinen zu gering. Das nimmt dem Spiel aber nichts von seiner düsteren Faszination. Wer Syndicate 1 mochte, wird dem Nachfolger einen Schrein errichten.

SYNDICATE WARS

Hersteller:	Bullfrog	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk, an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

JÖRG LANGER:



EVOCAATION

Zwischen Traum und Wirklichkeit

Ausgezeichnet



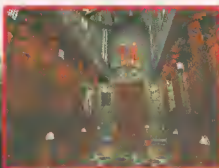
mit dem
EMMA Award
1995

PRESSE

„Alttestumste Graphik ... versüßt hier dem Spieler das Rätseln ... Untermalt von guten Soundeffekten bewegen Sie sich in einer faszinierenden Fantasie-Welt.“
(PC Praxis, 5/96)

„Die gespenstische Atmosphäre, die durch hervorragende Hintergrundmusik noch verstärkt wird, zieht geradezu in einen Sog voll gruseliger Entdeckerfreude.“
(PC Spiel, 6/96)

„Evocation von Navigo ist mehr als ein spannendes Abenteuerspiel. Auf spielerische Weise wird eine Auseinandersetzung mit den Naturwissenschaften und der Philosophie gefördert.“ (Süddeutsche Zeitung, 7.5.96)



CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logische Kombinieren und intuitive Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, im Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



Frankfurt am Main
80000 Mühlheim
Fax 08935 11111
Telefon 08935 11111
Internet: www.navigo.de

AGENTENFIBEL

Angehende Eurocorp-Agenten erfahren hier, wie sie die ersten Missionen ohne Schrammen in der metallenen Birne überstehen.

Wer »Syndicate Wars« als reines Actionspiel betrachtet, wird schon nach wenigen Einsätzen auf der Strecke bleiben – die gegnerische Übermacht nimmt immer stärker zu, unüberlegtes Herumballern führt direkt zum Cyborg-Friedhof. Geht man hingegen taktisch vor, erspart man sich häufig unnötigen Ärger: Weshalb eigenhändig Polizei und Aufständische ausschalten, wenn man beide Gruppen einfach aufeinander hetzen kann? Im Anschluss an einige allgemeine Tips führen Sie die Programmierer von Syndicate Wars höchstpersönlich durch die ersten paar Missionen.

Allgemeine Tips

Während den ersten Einsätzen sollte man das Team zusammenhalten, da sich so die Feuerkraft merklich erhöht. Später ist es sinnvoll, mit Zweiertteams zu arbeiten, vor allem bei Abwerbemissionen. Sammeln Sie immer so viele Waffen wie möglich ein, um sie nach Missionsende zu verkaufen. Frühzeitig sollte Sprengstoff erforscht werden – Sie benötigen ihn für das Öffnen von Toren und Überfälle auf Banken. Bei letzteren droht meist ein Großeinsatz der örtlichen Polizei, also Vorsicht. Man sollte immer versuchen, eine große Bandbreite an verschiedenen Waffen auf seine Agenten zu verteilen. Es bringt beispielsweise wenig, nur vier Scharfschützen-Gewehre bei sich zu haben, da deren Energieverbrauch hoch und die Nachladezeiten lang sind.

Ansonsten sind diese weitreichenden Schießprügel die vielleicht beste Waffe überhaupt, da man mit ihnen gezielt einzelne Personen ausschalten kann. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, zu Beginn eines Scharmützelns erst diese Gewehre einzusetzen, und dann auf Nahkampfwaffen umzuschalten. Lässt sich eine gegnerische Übermacht nicht stückweise abarbeiten, weil sie einen Großangriff auf Sie durchführt, so macht sich Betäubungsgas bezahlt – wobei man gnadenlos auch am Boden liegenden Gegner beschießt. Sackeldraht ist bei Hinter-

halten sehr nützlich. Während Ihre Leute zurückweichen, nehmen die Feinde Schaden und werden verlangsamt, was Ihren Scharfschützen gute Trefferchancen bietet. Wenn Gefallene Bomben bei sich hatten, so explodieren diese nach kurzer Zeit. Feuernt man auf sie, gehen sie schneller hoch – auch dies lässt sich ausnutzen. Am Anfang glaubt man, gegen Polizeiautos und Schwabegleiter keine Chancen zu haben. Doch erstere kann man einfach ausweichen, indem man sich von der Straße entfernt, oder in die Gegenrichtung läuft: Autos müssen erst langwierig wenden, bevor sie wieder lästig werden können. Vor Flugapparaten flieht man sich von Gebäuden oder ins Innere von Häusern und wartet, bis die Schilde der Agenten wieder aufgeladen sind.

1. Mission: London

Rüsten Sie Ihre jungfräulichen Agenten mit einer Mini-Gun und einigen Körpermodifikationen aus. Bei Missionsstart nach links in Richtung der Aufführer laufen, die man einen nach dem anderen observiert. Auf Zivilisten brauchen Sie nicht zu achten – es gibt keine Strafen für das Töten Unbeteiligter. Sobald alle Aufwiegler beseitigt sind, sammeln Sie vier UZIs ein. Sollten Ihre Jungs je Probleme bekommen, hilft die zügige Flucht zurück zur Basis, die beiden Wachen am Eingangstor sind auf Ihrer Seite und helfen Ihnen. Die Bank in diesem Szenario enthält übrigens kein Geld.

2. Mission: Detroit

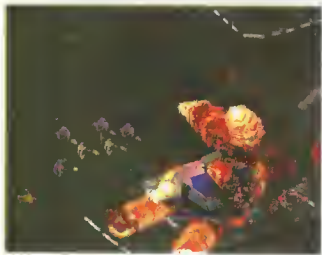
Vor dem nächsten Einsatz verkauft man die UZIs, erwirbt eine zweite Mini-Gun und vielleicht einige weitere künstliche Körperteile. Sie sollten wiederum vier Maschinenpistolen einsammeln und nachher verkaufen – das bringt Ihnen jedes Mal insgesamt 8.000 Credits. Sieben Punks müssen ausgeschaltet werden. Einer von ihnen versucht, ein hohes Gebäude am unteren Kartennrand zu zerstören. Kommt man ihm zu nahe, legt er Sprengkörper auf den Boden und flieht in Richtung einiger Bürogebäude, um dort weitere zu platzieren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie alle fünf Bomben vor der Explosion auf sammeln, um sie selbst zu benutzen. Im Inneren der Basis am oberen Kartennende befinden sich zwei Agenten. Einer von beiden ist tot, wenn Ihr Trupp die Stelle erreicht. Neben ihm liegt ein Kanister mit wertvollem Betäubungsgas. Seien Sie beim Betreten der Basis auf der Hut: Drinnen befindet sich ein Geschützurm, der auf Sie feuert. Glücklicherweise hat ein Zealot einen Sprengkörper gelegt, dessen Explosion Sie nur abwarten müssen. Ein anderer Sektanhänger hat ebenfalls Sprengstoff – beobachten Sie ihn beim Umrunden des größten Gebäudes der Basis, wo er ihn ablegt. Der Zealot flieht zu einem Wagen, wo zwei seiner Kollegen warten. Zusammen werden sie versuchen, die Stadtbevölkerung zu ihrem Glauben zu konvertieren. Töten Sie die Drei, bevor sie damit Erfolg haben.

3. Mission: Hongkong

Sie sollten diese Mission mit mindestens zwei Mini-Guns und einem Überzeugungsstrahler beginnen. Vor der Station sind gerade einige feindliche Agenten mit Aufwiegern beschäftigt. Vermeiden Sie diesen Konflikt, indem Sie nach links die Straße hoch marschieren. Vor konvertieren möglichst viele Zivilisten mit dem Strahler, bis wir eine richtige kleine Armee haben. Da die vielen Gefolgsleute dem Überzeugungsstrahler mehr Kraft verleihen, können Sie nun die feindlichen Agenten auf Ihre Seite bringen. Sollte bei diesem Vorhaben etwas schiefgehen, heißt die Devise »Feuer freile



Vermeiden Sie unbedingt, von zwei Seiten ins Kreuzfeuer genommen zu werden – ein Rückzug ist dann nur schwer möglich.



4. Mission, Vancouver: Aufständische verwandeln diesen Parkplatz in ein Flammeninferno.

VON DER POMMES-BUDE...



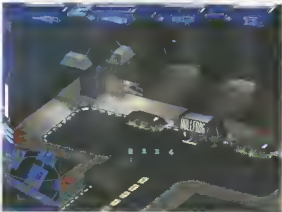


Bekämpfen Sie immer nur einen Agenten, bis er zu Boden geht, und wählen dann das nächste Ziel. Auf keinen Fall das grüne Fahrzeug zerstören – es dient zum Betreten des Yamaguchi-Geländes. Dort werden Sie von Wachen angegriffen, die man konvertiert oder tötet. Jetzt die Forscher überzeugen und mit Ihnen zurück zur Station fahren.



3. Mission: Peking

Für die Ausrüstung gilt dasselbe wie in Hongkong. Vier Führungskräfte sollen überzeugt werden, doch die sie bewachenden Sicherheitskräfte feuern auf jeden, der irgend etwas in der Hand hält. Außerdem machen einige Aufständische die Gegend unsicher. Sie greifen mit Vortriebe Ihre braven Gefolgsleute an, die wesentlich langsamer als Agenten sind. Wiederum sollte man sich erst eine Meute an Zivilisten untertan machen, und dann die Wachen sowie Chaoten konvertieren. Beim Überzeugen von Gegnern werden Ihre Cyborgs oft von deren Kugeln zurückgeworfen. Rennen Sie per Doppelklick auf den Feind zu, und aktivieren Sie beim ersten Schuß den Energieschild, bis der Strahler seine Wirkung getan hat. Holen Sie sich die Bomben getöteter Aufwiegler und zerstören damit die ortsansässige Bank. Nach der Explosion braucht man nur noch die herumliegenden Brieftaschen einzusammeln ...



4. Mission: Genf

Ihr Einsatztrupp sollte einen Überzeugungsstrahler und vier Mini-Guns besitzen. Das Schwierigste ist hier, die Forscher am Leben zu erhalten. Da sie erst dann attackiert werden, wenn sie zu Ihnen übergelaufen sind, müssen Sie vorher für reine Luft sorgen. Also die Stadt abgrasen und jeden töten, der eine Waffe besitzen könnte. Achten Sie dabei auf eine Führungskraft, die von Wachen begleitet wird – sie trägt eine dicke Brieftasche bei sich. Auf jeden Fall zu vermeiden ist das Sektengebäude, dort wartet nur Unheil. Zu guter Letzt überzeugt man die Forscher und eskortiert sie zur Station.



4. Mission: Matochkin Shar

Zur üblichen Ausrüstung sollte dieses Mal noch Betäubungsgas (K.O. Gase) hinzukommen. Die Laboratorien werden von Sicherheitsleuten bewacht, die man am besten konvertiert. Dann helfen sie einem gegen die Chaoten, die nach dem Überlaufen der Forscher von allen

Seiten her angreifen. Die Wissenschaftler dürfen keinesfalls in ein Kreuzfeuer geraten! Nachdem die Aufständischen besiegt sind, geht es zurück zur Station. Hier warten Sektenkrieger auf uns, die munter Ionenminen auf dem Boden verteilen. Säubern Sie gewissenhaft das Areal, bevor die langsamen Forscher heran sind. Am besten schickt man eine Dreiergruppe gegen die Zealoten los, während der vierte Agent (jener mit dem Überzeugungsstrahl) und die Forscher an einer sicheren Stelle warten. In diesem Szenario fährt irgendwann ein Sektendonk in die Stadt, der prompt von Chaoten angegriffen wird. Diese wollen das Geld stehlen, das in einem der Fahrzeuge versteckt ist. Wenn Sie im richtigen Moment zur Stelle sind, wird sich Ihre Barschaft merklich erhöhen!

4. Mission: Vancouver

Marschieren Sie schnurstracks durch die ganze Stadt zu dem erhöhten Parkplatz und töten die Chaoten. Ein Syndikatsfahrzeug wird zwei Agenten entladen, welche man um die Ecke bringt, um dann selbst einzusteigen. Wenn Sie nun die größere der beiden Plattformen angreifen, erhalten Sie einen Schwebegleiter. Mit diesem fliegt man zum Kirchengelände und befördert die Zealoten ins nächste Leben. Die Leichname sollten nach Nützlichem durchsucht werden. Nun können Sie beruhigt das Abwerben der Forscher in Angriff nehmen. Beseitigen Sie noch schnell alle Feindagenten, bevor Sie die Wissenschaftler zur sicheren Station begleiten.

5. Mission: Singapur

Dies ist die erste Mission, bei der man nur mit Taktik zum Erfolg kommt. Ihre Agenten sollten auf jeden Fall Betäubungsgas mit sich führen. Eigentlich muß man nur das mittlere der vier vor der Bank wartenden Fahrzeuge zum Zielpunkt bringen. Doch leider wartet eine Übermacht gut gerüsteter Agenten auf uns. In unmittelbarer Nachbarschaft des Startpunkts verstecken sich zwei Agenten. Wenn Sie diese übersehen und gleich die Hauptmacht attackieren, fallen sie Ihnen in den Rücken. Schaltet man sie hingegen vorher aus, so kommt man in den Besitz zweier Scharfschützen-Gewehre. Aktivieren Sie nur eines davon, die anderen drei Agenten sollten Mini-Guns bereithalten. Nun tastet man sich entlang des Kanals vorsichtig vor, und tötet aus sicherer Entfernung jeweils eine Wache. Sollten deren Kameraden einen Racheangriff durchführen, weicht Ihr Heckenschütze zurück, während die drei Mini-Gun-Träger die Attacke abwehren. Sollte gleich die ganze Meute anrücken, so wirft man ihnen flink das K.O.-Gas vor die Füße. Es darf keinem Gegner gelingen, den Bullfrog-Truck zu besetzen, also setzen sich Ihre Agenten baldmöglichst selbst hinein. Die restlichen Wachen aus dem Fahrzeug heraus erledigen und dann gemächlich zum Zielpunkt fahren. (1a)

5. Mission, Singapur: Dieser schwer bewachte Lkw muß gestohlen und eskortiert werden. Von einer günstigen Stelle aus beseitigen wir die Gegner einzeln, kapern dann drei der vier Fahrzeuge und bringen den Transporter sicher ans Ziel.

...ZUM FAST-FOOD IMPERIUM!



ERRICHTEN UND LEITEN SIE IHR EIGENES FAST-FOOD
IMPERIUM IM LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN!

DIE LECKERE WIRTSCHAFTSSIMULATION¹ IM APPETITLICHEN
COMIC-STIL², KOMPLETT IN DELIKATER SVGA-GRAFIK³.

¹MIT PHOSPHAT, ²MIT ASCORBINSÄURE, ³MIT HOHER AUFLÖSUNG

Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

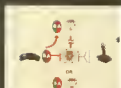
DEMNÄCHST IM HANDEL-
AUF PC CD-ROM
KOMPLETT IN DEUTSCH!

AlfaTwin

Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coala Ceb werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ – „Gemeinsam spielen an einem Gameport“ (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



Ein-Spieler-Modus – „Automatischer Joystick-Umschalter“. Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon werden Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Nun kann bis zu 3 AlfaTwin hintereinander geschaltet (Kaskadieren) um des Feils W zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer. (Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin“ (PC Spiel 6/96)
„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich gelöst“
PC Player 7/96

BEST BUY

★★★★★

„Best Buy“ award in U.K. „CD ROM Today“ magazine June Issue 1995

Geschütztes Gebrauchsmuster

Aussage eines Herstellerkollegen:

„Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin... and it works perfectly...“

Computer --- AlfaTwin ---
Grovix Phoenix
Grovix Grip
Grovix GamePods

This all works without having to pull out all the cables, einfach wunderbar! I cannot say anything else or „Congratulations with a very nice product.“
With kind regards, Edu Ockem „Technical Support Specialist“, (Grovix Europe/Holland)

AlfaTwin Präsentationen:

„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 38,- ermöglicht sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“ (PowerPlay 9/95)

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst“, das kostet 40 Mark, keine Partei trifft es, viele Funktionen und einfach, denn man spart noch Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“ (PC Player 7/96)

„Das neue „Zwei“ ersetzt den „Zwei-Spieler“-Games „einfach AlfaTwin“, schon im letzten Jahr sorgte die Joystick-Weiche für Aufsehen in England.“ (PC Spiel 6/96)

„Einfach genial ist auch der Joystick-Adapter AlfaTwin aus gleichem Hause. Für nur rund DM 40,- erhalten Sie einen intelligenten Joystick-Adapter für zwei Spieler... Hervorragende Bedienbarkeit, Preis-Leistungs-Verhältnis der Spitzenklasse und perfekte

Funktion! (Viel spannender, ein „Zwei-Spieler“-Modus zu machen, ist es unpraktisch, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit 180 cm Kabeln zu spielen. Jeder muß es AlfaTwin.“ (DOS/9 3/96)

Von AB Union kommt der AlfaTwin, ein intelligenter Joystick-Umschalter... für Vielspieler unentbehrlich.“ (PC Games 9/96)

„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spieler-Selfie.“ (CD ROM today 6/95)

„Um den PC zu einer populären Spielergarage zu machen, ist es unpraktisch, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit 180 cm Kabeln zu spielen. Jeder muß es AlfaTwin.“ (DOS/9 3/96)

<p>Zu 18 Die Welt der Computerspiele Wachsmuthstr. 44 04229 Leipzig-Plagwitz 0341/473257</p>	<p>Soft & Softw.GmbH Oldenburger Str. 44 10551 Berlin 030/39731363</p>	<p>Sound 50226 Frechen</p>	<p>Pragati Berlin 105214 Charlottenburg 030/3139193 17099 Filiale Tempelhof 030/75702590</p>	<p>18397 Filiale Spandau 030/3338477 19347 Filiale Wedding 030/45606311 12351 Filiale Ruhow</p>	<p>030/60085641 10435 Filiale Prenzlauer Berg 030/4182141</p>	<p>Werning Handelsg. mbH Wendischke Machisch 164 22011 Hamburg 040/689109-91</p>	<p>Conissoft Knapenweg 144 21105 Koll 0431/578180</p>	<p>Log Coma & Videospiele Friedenstraße 67 81895 München 0421/167393</p>	<p>Witte Koppenhof 69 31785 Hameln 05151/94140</p>
<p>Software Discount Neue Linde 95 47198 Kleve 02151/20119</p>	<p>Radio Weiss Camplay Neuhaus 21 50226 Frechen</p>	<p>Medicom Computer-Systeme Mühlendamm 10 50259 Pulheim 02234/81873</p>	<p>Radio Weiss Camplay Neuhaus 21 50226 Frechen 0221/252457</p>	<p>Radio Weiss Camplay Neuhaus 21 50226 Frechen 0221/252457</p>	<p>Radio Weiss Camplay Neuhaus 21 50226 Frechen 0221/252457</p>	<p>Joysoft GmbH Andersstr. 1004 51058 Köln 0221-94861214</p>	<p>Radio Weiss Camplay Wendischke Platz 4 31373 Lernehausen 05222/484801</p>	<p>Software Corner Kuhn Grafstr. 38 52066 Aachen 0241/533131</p>	<p>Versand 99 GmbH Bergstr. 16 A 52449 Euskirchen 02403/21168</p>
<p>Graf Electronic Pöschelstr. 13 94133 Röhrenbach 08587/9605-0</p>	<p>GröbHändler Österreich Nowiny Draufsysteme GmbH Goldschlagstr. 93 1150 Wien 0043 1 9821005</p>	<p>Vertrieb Österreich Computer Cido Vogelstr. 211 1010 Wien 0222/7265368</p>	<p>CCA Computer Commissions Austria Mergelstr. 160 1033 Wien 0222/5446388</p>	<p>SAM Systeme Applikations Methoden Innsbrunnstr. 10 1100 Wien 0222/669767</p>	<p>CCA Computerland Friedenstraße 10 1160 Wien 0222/484801</p>	<p>Jernsko Computer Dr. Wilhelm Exner Platz 6 2230 Elmendorf 02122/2900</p>	<p>A.R.I. Computeranimation Grafstr. 13 3300 Aachen 07472/635660</p>		



ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str. 1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F No. 8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankong, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+86-2) 788-5775 Fax (+86-2) 788-5791 oder 6510330

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

(Groß-)Händleranfragen erwünscht



AlfaCrystal, Eigenschaften

- Leuchtende Kristalkugel mit abwechselnden Farben bei Totendruck oder Rollbewegung
- Benötigt eine minimale Arbeitsfläche von nur 14x10cm.
- Anthrazitfarbenes Gehäuse mit einer leichten Neigung für mehr Komfort der Hand.
- Weiche Gleitbewegung des Trackballs durch abgestimmtes Kugelgewicht.
- Hohe Auflösung und eine Bewegungsgeschwindigkeit bis zu 1,100mm in der Sekunde.
- Geeignet für Links- und Rechthänder, Daumen- oder Fingersteuerung.
- 3 gut positionierte Mikroschalttasten für ein exaktes Arbeiten mit jeglicher Software.
- Applikationssoftware unter Windows.
- Ein Blockerswitcher für bestimmte Festhalte-Optionen.
- Staubschutz für Anwendungsbereiche wie Werkstätten, staubsaugerfreie Zonen (Hockergaragen) usw.
- Inklusive einer 3,5" Treiberdiskette.
- Langlebiger als etliche Mäuse
- 1,80m langes Kabel

unverbindliche Preisempf. DM 89,-

Geschütztes Gebrauchsmuster

BRANDNEU

AlfaDread, Eigenschaften:

- Ergonomisches Design für eine längere Spieldauer
- 8 langlebige Feuerknöpfe (A, B, C, D, E, F, TA & TB).
- (Die Knöpfe C, D, E, F funktionieren ausschließlich mit Spielen und an Gameports die diese Knöpfe unterstützen)
- 2 unabhängige Turbofeuerknöpfe (TA & TB)
- 8-Wege Steuerkreuz

unverbindliche Preisempf. DM 59,-



AlfaCommanderPro, Eigenschaften:

- Ruder- und Schubkraftkontrolle für eine realitätsnahe Flugsimulation.
- Zwei Standard-Feuerknöpfe A und B plus einem Viereck-Knopf (Coolie Cap) und drei spezielle Knöpfe.
- Auswahlmöglichkeit für 4 verschiedene (A, B, C, D) Spiele mit einfacher Bedienung.
- Speicherfähigkeit von 7 Tastaturfunktionen für jedes Spiel.
- 28 Funktionen insgesamt können somit gespeichert werden.
- Einfache Durchführung. Benötigt keine Softwaretreiber-Installation.
- 2,20m extra langes Kabel mit Tastatur- und Gameportanschluss.
- Stabile Auflage der Basis mit vier Suagnipfen.

unverbindliche Preisempf. DM 129,-

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

„...sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien...
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Programmieroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos.“ PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze...“ PowerPlay 7/96



AlfaCommanderPro

EDV-Systeme Krenn & Co.
GmbH
Marktplatz 1
43925 Ronsdorf
0561/9495990

VICo Multimedia GmbH
Operrstr. 8
34117 Kassel

VICo Multimedia GmbH
Jüdenstr. 10
37093 Göttingen
0551/541471

Cross Computer
System GmbH
Kaisersplatz 95
44142 Dortmund
0231/5911334-335

Tripl'S
Klimbcker Platz 9
41127 Essen
0201/20300

Software-Haus
Auf dem Dufel 8
46483 Wesel
0281/23522

Vesplus Computer
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02832/9140 (10)
(11)-(14)

Tripl'S
Sonnenwall 30
47051 Duisburg
0203/24051

Viewcom
Ch. Wilhelm-Roelen-
Str. 386
67129 Ludwig
0203/485485

Multimedia Soft
Josef Schwegler, 50
52349 Düren
02421/20100

Soft&Hard-Heidegger
Mörsenerstr. 27
59432 Kiersa
02382/257130 (Lada)
02382/257383 (V-sanc)

Arxon GmbH
Assenholzer Str. 17
60489 Frankfurt
069/3784100

Soft & Sound Software
GmbH
Bachstr. 13
66538 Homburg
06821/632163

Soft & Sound R. u. T.
Brust
Kaiserstr. 18
45758 Solingen
08821/632163

Point of Media
Masdell 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuhs Compu-
tertechnik
Hauptstr. 17-19
73092 Wehringen
07151/94321-0

Großhändler Deutschland
PAGODA Marketing u.
Vertr. GmbH
Ruhlfahrt Str. 9
48619 Oerlathausen
0288/201786

HORMA Computerware
GmbH
Daimlerstr. 7
77285 Pfalzgraben
07455/2204

OLCOMP, David Leisch,
Computer & Zubehör
Marktplatz 84
3380 Paderborn
05237/6501-0

Garnware
Aachenerstr. 85
6620 Imbach
0512/392626

SAM Systeme
Applikationen-Methoden
Richtung 2
95014 Walth
04212/511590

Großhändler Schweiz
ATA CO-100M Spiele
3662 Safingen
033 457001

Vertrieb Schweiz
ENTER Spiel & Amphi-
ware
Lewenstrasse 22
8001 Zürich
01/2122010

ENTER Spiel & Amphi-
ware
Fildalen In:
Bonn
Essen
Linz
Winterthur



DATA Deutschland AB Union GmbH

AB Union GmbH • Lise-Meitner-Str. 1 • 85716 Unterschleißheim • Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 • Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F, Na.B. Lane 263, Chung Yang Rd, Nonkong, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 • Fax (+886-2) 788-5791 oder 65103330

http://ourworld.computerware.com/homepages/AB-Union

(Groß-)Händleranfragen erwünscht

Adventure für Fortgeschrittene

LIGHTHOUSE

Der enorme Erfolg von »Myst«, vor allem auf dem amerikanischen Markt, regt selbst nach knapp zweieinhalb Jahren noch zum Nachmachen an. Auch Spielehersteller Sierra möchte mit seinem neuesten Grafik-Adventure »Lighthouse« etwas vom großen Kuchen abbaben.

Sie wollten schon immer ein Häuschen mit Meerblick? Diesen Wunsch haben Sie mit dem Schriftsteller gemeinsam, dessen Rolle Sie in »Lighthouse« übernehmen. Er will sich von der schönen Aussicht zu neuen literarischen Höhenflügen inspirieren lassen. So zieht er an die Küste, und die Unternehmung läßt sich zunächst auch ganz gut an: Die Hektik der Stadt ist schnell vergessen; schon bald lernt der Autor einen Wissenschaftler namens Krick kennen. Dieser bewohnt einen Leuchtturm in unmittelbarer Nähe, in welchem er recht

eigenartige Experimente zu machen scheint. Eines Tages bittet er Sie überraschend darum, auf seine kleine Tochter aufzupassen. Hilfsbereit läßt man sich auf diesen Job ein, nicht ahnend, welche Dimensionen dieser kleine Gefallen im wahrsten Sinne des Wortes annimmt. Denn kurz nach der Ankunft des Babysitters im Leuchtturm wird die kleine Amanda entführt. Der Kidnapper, eine tätowierte schwarze Kreatur, ist mit ihr in eine Parallelwelt verschwunden.

Die noble Aufgabe des Spielers in diesem Grafik-Adventure ist natürlich, das hilflose Entführungsoffer wiederzufinden und



Der Leuchtturm des Dr. Krick.



Noch ist die Welt für die kleine Amanda in Ordnung.



Diese Puzzlebox macht ihrem Namen mit mehreren Rätseln alle Ehre.

glücklich nach Hause zurückzubringen. Das bedeutet, Sie müssen sich als erstes Zugang zu dieser anderen Dimension verschaffen. Dazu muß der Leuchtturm komplett abgeklappert und auf den Kopf gestellt werden. Sie sehen und erleben das gesamte Geschehen aus der Ich-Perspektive. Mittels überdimensionalem Cursor und Mausclick durchstöbern Sie die vorberechneten Szenarien. Die Suche nach akti-

BORIS SCHNEIDER



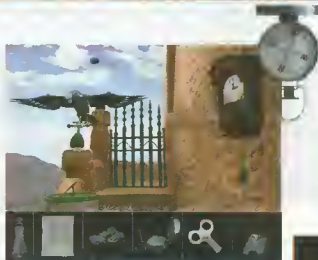
Nur drei Jahre hat es also gedauert, bis Sierra auch das Blut von Myst geleckt hat und sich in dieses Genre traut. Dabei wurde (wie bei all den anderen Myst-Clones) Kardinalfehler Nummer Eins begangen: Das interessante von Cyans bahnbrechendem Spiel war nicht die 3D-Grafik oder der surreale Stil, sondern das Erforschen und Entdecken. Hier gibt es dagegen wieder die 08/15-Handlung vom entführten Wesen (ausnahmsweise mal keine Prinzessin) und dem Bösewicht. Lighthouse lädt nicht zum Verweilen in der Spielwelt ein. Es ist ein puzzle- und zielgetriebenes Spiel, das eher an eine typische Adventure-Produktion erinnert als an ein Kunstwerk mit eigenem Charme. Aber kommen wir mal zu den guten Seiten: Das Adventure ist ordentlich ausgefallen; zwar sind mir schon originellere und kniffligere Puzzles untergekommen, vom typischen Sierra-Design Marke Unlogik hat man sich aber weit entfernt. Nur langsam würde ich mir wünschen, weniger Verschiebepuzzles lösen zu müssen, wenn auf der Packung »Adventure« steht ...



Mit der Entführung des Babys durch das schwarze Wesen fängt der Ärger an.



onsträchtigen Stellen geht nicht ganz so komfortabel vonstatten wie gewohnt, da der Mauszeiger sich an wichtigen Stellen nicht verändert. Lediglich mögliche Bewegungsrichtungen oder neue Blickwinkel zeigt er in Pfeilform an. Zunächst steht das Erledigen alltäglicher Dinge an, wie Anrufbeantworter abhören, Schlüssel suchen, Schubkästen, Türen und Briefe öffnen. Aufgemachte Schubladen und Schatullen werden in einem kleinen Zusatzfenster herangezogen. Sie können dann nach Herzenslust im jeweiligen Inhalt wühlen und mitnehmbare Objekte einstecken. Diese erscheinen auf Klick im Inventar, das allerdings nur über vier permanent sichtbare und zugriffsbereite Plätze verfügt. Alle



Es gibt zwei Lösungswege diesen widerspenstigen Vogel zu verjagen: durch Steinewerfen oder mit der Kuckucksuhr.



anderen Gegenstände wandern in eine beliebige aufnahmefähige Tasche, die den fünften Slot belegt, wenn Sie sie zu Spielbeginn mitgenommen haben. Aus ihr müssen Gegenstände vor dem Gebrauch erst ins Inventar geholt werden. Einige Rätsel können Sie nur lösen, wenn Sie bestimmte Dinge aus dem Inventar miteinander kombinieren. Natürlich können Sie nicht alle Objekte, die sich manipulieren lassen, mitnehmen. Manchmal genügt es, einfach deren Standort zu verändern, um beispielsweise ein Geheimfach oder einen Schlüssel freizulegen.

Über Ihre Fortschritte im Spiel werden Sie nicht mittels Punktestand oder eines Signaltons informiert, sondern indem durch das Lösen bestimmter Puzzles neue Örtlichkeiten zugänglich werden. Jede Region besteht aus mehreren Räumen.

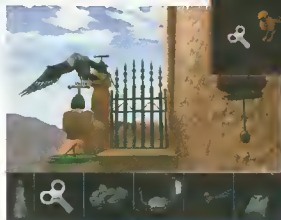
Vom Leuchtturm aus starten Sie in die andere Dimension. Dort erkunden Sie einen weiteren Turm und gelangen zu einem U-Boot, in eine Festung sowie einen Tempel voller altertümlicher Maschinen.

Für einige Rätsel gibt es verschiedene Lösungswege, die allerdings nach kleineren Verzweigungen wieder zusammentreffen. Die Art der Aufgaben variiert abhängig von den Schauplätzen. In der menschlichen Welt wenden Sie gefundene Objekte an und

lösen diverse Schieberätsel. In der anderen Dimension müssen Sie hingegen diverse fremdartige Gerätschaften reparieren und sich mit ihrer Funktionsweise vertraut machen, um sie bedienen zu können. Dabei bekommen Sie es unter anderem mit seltsamen Vogelwesen zu tun, die versuchen, Sie bei Ihren Aktionen zu stören, indem sie Ihnen den Zugang zu Räumen verwehren, oder Zubehör stehlen. Kommunizieren können Sie mit diesen Bewohnern der Parallelwelt aber nicht.



Dieses Unterseeboot müssen Sie in Gang setzen.



Interaktion mit anderen Individuen findet in Lighthouse höchst selten statt, die Handlung wird vielmehr durch neugefundene Gegenstände oder herumfliegende Notizen vorangetrieben, die Ihnen vorgelesen werden.

Die Leuchtturm-Story hat keinen zwingend festen Ausgang. Das ideale Spielziel lautet: Rette Vater und Kind, und mache das dunkle Wesen unschädlich. Es sind aber auch Teillösungen möglich. Das Spielende ist davon abhängig, welche und wieviele der Rätsel Sie erfolgreich lösen konnten. Mit etwas Pech übersteht Ihr Charakter das Abenteuer nicht lebend, deshalb kann gelegentliches Sichern



Geöffnete Schubladen werden im Extrafenster eingeblendet, in welchem Sie den Inhalt durchsuchen können.





Um die Brücke herunterzulassen, ist ein leichtes Schieberätsel zu lösen.



Diesen Strand suchen Sie nicht nur nach Flaschenpost ab.

Eine der zahlreichen, eigenartigen Maschinen der anderen Dimension ist dieser Zug.



Hier sehen Sie das »Bat-Mobil« kurz vor dem Einsatz.

des Spielstandes nicht schaden. Sie können jederzeit einen der 14 Speicherplätze nutzen. Die Rätsel sind nicht immer absolut logisch. Beispielsweise liegt der Schlüssel zum Leuchtturm zwar in Haustürnähe versteckt, erscheint dort aber erst, wie von Zauberhand, wenn zuvor eine andere Aktion durchgeführt wurde. Wer vorher an derselben Stelle sucht, wird nicht fündig. Der bekannte Hardwaretest, der vor jeder Installation eines Sierra-Spiels automatisch durchgeführt wird, deklariert einen Pentium 130 als P75. Das mag zwar verwundern, ist aber wohl kaum so ärgerlich, wie wenn das Testprogramm selbstherrlich einen 486er mit 50MHz zum 486er mit 33 MHz erklärt und damit für zu langsam, um »Lighthouse« unter Windows zu spielen. Unser Test basiert noch auf der englischen Version, eine deutsche Fassung soll jedoch in Kürze erhältlich sein.

Spieltyp: Unmittelbar nach der Entführung steht das Dimensionstor kurzzeitig einladend offen. Es empfiehlt sich aber, erstmal dem Leuchtturm seine Geheimnisse zu entlocken und das Tor eigenhändig wieder zu öffnen. (ms)

MONIKA STOSCHKE



Sierra hat sich viel vorgenommen, denn große Vorbilder (wie Myst) verlangen große Taten. Die Grafiken sind wirklich sehr edel geraten. Dank intuitiver Steuerung kommt beim Erforschen der phantasievoll gestalteten Umgebung schnell Stimmung auf, die durch die passende Musikbegleitung noch verstärkt wird. Auch Soundeffekte wie quietschende Scharniere und flackerndes Kaminfeuer lassen den Spieler die besondere Atmosphäre spüren, zumal kaum lästige Charaktere dazwischenfunken und er fast auf sich allein gestellt ist. Variable Lösungswege und Spielansätze sind lobenswert und werden vor allem fortgeschrittene Abenteuerer erfreuen. Einsteiger könnten aber vermissen, daß keine konkreten Hinweise (wie ein Punktestand) den Spielfortschritt andeuten. Es geht viel schöner Schein von Sierras Leuchtturm aus, aber: Wo Licht ist, ist auch Schatten, und so gibt es auch etwas zu bemängeln. Die Richtungspfeile verhalten sich ab und zu recht zappelig, so daß es ein wenig dauert, bis man die gewünschte Richtung einschlagen kann. Außerdem sind einige der Puzzles äußerst fummelig ausgefallen: sei es die rotierende Puzzlebox oder das Öffnen des Safes. Wen diese Punkte nicht stören und ein Abenteuer mit atmosphärischen Stärken sucht, sollte den Sierra-Leuchtturm ruhig mal erklimmen.

IM VERGLEICH

	MYST	LIGHTHOUSE	MILO
Präsentation	Gut	Sehr gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Schlecht
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Schlecht	Schlecht
Multiplayer	nicht v.	nicht v.	nicht v.
Wertung	****	***	*

Lighthouse besticht zwar durch seine 3D-Optik, vermag aber daraus kein Kapital zu schlagen, um sich an die Spitze zu setzen. Dazu sind die Puzzles nicht fesselnd genug, und der Abenteuerer arbeitet sich teils mühsam durch die Spielwelt. Das Original Myst hat in all den Jahren kaum an Originalität verloren, denn kaum einer der vielen Clones konnte das große Vorbild in puncto Puzzle-Design erreichen. Auch was die dichte Atmosphäre anlangt, können sich die Nachfolger noch eine Schelbe abschmelzen. Bei Schlüssel Milo wurde so ziemlich alles falsch gemacht: Nervige Rätsel, mäßige Grafik und abstrakte Story laden kaum zu einem Spielchen ein.

LIGHTHOUSE

Hersteller:	Sierra	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95, MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ** JÖRG: *** ROLAND: *** MICHAEL: ***

MONIKA STOSCHKE:



[[[**Das bessere Programm.**]]]

Jetzt **testen!**



10 Online-Stunden gratis und 30 Tage keine Grundgebühr*. Erleben Sie die interaktiva Online-Welt von AOL. Voller Internet-Zugang und eMail inklusive. Einfach per Mausklick.

*Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion? Einfach anrufen: ☎ 0180-55 22 0

Gleich einsteigen!

Gratis-Software auf der
Heft-CD-ROM

Wichtig: Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.



Alles OnLine!

The Making of »Lighthouse«

SIERRA GOES 3D!



Hier sehen Sie einige der zahlreichen Bewegungsphasen.

Sierra weicht bei Lighthouse von seinem bevorzugten Grafikstil ab und wendet sich diesmal anderen Techniken zu. So ließ die etablierte Spielefirma erstmalig in der Firmengeschichte ein komplettes Adventure in 3D gestalten.

In Ihrer breiten Palette besitzt die kalifornische Softwarefirma Sierra zwar schon einige Produkte, die 3D-Elemente enthielten. Als durchgängig dreidimensional präsentiertes Abenteuervspiel nimmt Lighthouse jedoch eine Vorreiterstellung ein. Nach dem Beginn der Arbeiten im Januar 1995 wurde das Grafiker-Team im Jahr darauf um zwölf Leute verstärkt, um dem enormen Arbeitsaufwand bei der Erstellung der Hintergründe, Charaktere und Objekte zu bewältigen. Immerhin hatten die Lighthouse-Macher sich vorgenommen, es mit dem (nicht nur) in den USA sehr erfolgreichen Genre-Konkurrenten »Myst« aufzunehmen. Also entschied man sich, anstatt des Zeichnerstils einiger kürzlich veröffentlichter Abenteu-



Realistisch, aber nicht photographisch, sondern sauber gerendert: die Räume in Lighthouse.

Special

AUF DER CD-ROM

... von PC Player plus finden Sie Beispiele zu Grafik und Animation. Klicken Sie hierzu im PC PLAYER AutoRunner auf die Taste »Lighthouse: Animativen (W95)«.

Dieser Verzicht auf Videoszenen brachte mit sich, daß besonderes Augenmerk auf die Animationen gelegt wurde.

Um die zuerst erstellten Bleistiftskizzen für das Spiel bestmöglich umzusetzen, wurden mehr als ein halbes Dutzend Gestaltungsprogramme eingesetzt. Nach

den zeichnerischen Entwürfen wird ein Drahtgittermodell auf dem PC erarbeitet, auf das dann nach und nach die Texturen gelegt werden. Damit das Ganze nicht eckig wirkt, wurden in verschiedenen Designphasen Tricks wie Anti-Aliasing angewandt. Vom Gittermodell bis zum fertig ins Spiel implementierten Leuchtturm beispielsweise, wurden die Grafiken in mehreren Stufen mittels Photoshop, Mattisse, Kai Power Tools und Fractal Design Painter bearbeitet und mit zahlreichen Spezialeffekten versehen. Die Gegenstände im Inventar werden entweder in Graustufen gezeigt oder benutzt, wenn sie gerade ausgewählt sind, dieselbe Farbauswahl wie der Raum vor dem sie momentan dargestellt werden. Damit die Objekte jedoch selbst in Räumen mit differierenden Paletten ihre Farben beibehalten, können sie auch eine eigene 16 Farbenpalette nutzen.



Die Riesenfledermaus überfliegt animiertes Wasser, die Frame-Raten sind unterschiedlich hoch.



Von der Handskizze bis zur Spielfigur durchläuft dieser Vogel viele Stationen.

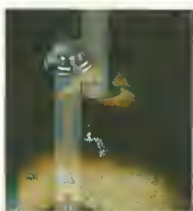


Neben der enormen Arbeit beim Rendering haben die Macher auch beim Erstellen der Animationen keine Mühen gescheut. Sie wurden auf Silicon Graphics Workstations realisiert und haben unterschiedliche Frame-Raten und Auflösungen. Bei der Animation der Charaktere liegt die Anzahl der Einzelbilder mit 40 bis 400, gefolgt von 30 bis 150

GENE WARS

Bullfrogs Krieg der Gene bietet Evolution im Schnelldurchlauf. Fünf Spezialisten züchten Monster, säen Pflanzen und basteln eine Basis – unter den kritischen Augen gestrenger, außerirdischer Bewährungshelfer.

Zeitleich mit den düsteren Schlachten von »Syndicate Wars« schickt Bullfrog »Gene Wars« ins Rennen, welches trotz ähnlichem Namen unterschiedlicher kaum sein könnte. Spielziel ist die Rekolonisation verschiedener Planeten, die von den Menschen und drei anderen Rassen in sinnlosen Kriegen zerstört wurden. Natürlich wären die vier Parteien nicht von alleine auf diese konstruktive Idee gekommen – eine übermächtige Alien-Rasse zwingt sie dazu. Diese Friedensengel, äußerlich in der Kategorie »E.T. auf fliegender Untertasse« angesiedelt und von der deutschen Übersetzung »Himmlinge« genannt, geben für jeden der rund 25 Levels die Aufgabenstellung vor. In regelmäßigen Abständen senkt sich ein UFO zum Planeten hinab, um die Arbeit der unfreiwilligen Naturschützer zu kontrollieren.



Zwei Besiedlungs-Zielpunkte werden von den Himmlingen inspiziert.

Zu Beginn der meisten Missionen stellt man sich ein maximal fünfköpfiges Team aus vier Spezialistentypen und vier Rassen zusammen. Menschen werden eher von einheimischen Monstern angeknabbert als »Schnozzoiden«; ein »Saurian« ist zwar sehr widerstandsfähig, aber auch langsam. Die Bauingenieure errichten verschiedene Strukturen der



Aus Kreuzungen zwischen diesen fünf Grundkreaturen entstehen 20 Hybriden, vom Krabben-Mulli bis zum Saurier-Vogel.

Basis und reparieren sie. Ein Botaniker sammelt Samen und sät Pflanzen aus, die als Nahrung und Baumaterial dienen. Genetiker sind für das Erforschen unbekannter Fauna zuständig, außerdem heilen sie verwundete Kollagen und Kreaturen. Tierhüter kümmern sich um ihre kleinen Zöglinge, indem sie diese zum Fressen, Kämpfen oder Paaren animieren. Gerade letzteres ist sehr wichtig, da die Monsterchen arge Angst voreinander haben. Kein Wunder, wenn man sich die klauen- und panzerbewehrten Mutationen bildlich vorstellt ... Zu Beginn kennen Sie noch keine einzige Tierart, doch sobald die erste vierbeinige Lebensform auftaucht, betäubt Ihr Genetik-

In diesem Szenario landet Ihre Shuttle-Rakete an derselben Stelle wie der Ihrer Widersacher.



Neutrale Riesenkrabben greifen unsere Basis an.



In der Sonnensystem-Ansicht werden die Aufträge vergeben.

MICHAEL SCHNELLE



Wer nur kurz mal einen Blick auf Gene Wars wirft, ist enttäuscht. Die Grafik ist mit ihrem 50er-Jahre-Flair gewöhnungsbedürftig und die Steuerung ein wenig umständlich. Allein die witzige deutsche Sprachausgabe (»Wachst, meine Kleinen!«) weiß sofort zu gefallen. Aber schon nach ein paar Minuten erkennt man das Potential, das in dem Spiel steckt. Vor allem die Idee mit den Himmlingen ist sehr gelungen. Wenn die oberen Wächter nahen, versucht man panikartig, durch ein paar gute Taten die bösen wieder auszugleichen. Außerdem sind die einzelnen Levels abwechslungsreich und verlangen jeweils nach einer eigenen Strategie. Und auch die ungewöhnliche Kombination aus Aufbauspiel und Viehzucht macht Spaß. Allerdings ist Gene Wars ein harter Brocken. Nach vier sehr einfachen Missionen steigt in Level 5 der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an. Schade, daß dadurch weniger gelübte Strategiespieler außen vor gelassen werden. Das dürfte erfahrene Göttersimulanten aber nicht abschrecken. Doch sollten sie sich vorher unbedingt Urlaub nehmen. Denn hat man erst einmal in das Spiel gefunden, legt man die Maus so schnell nicht mehr aus der Hand.

ker sie und sammelt wichtige Daten. Während dieser Untersuchung zeigt eine Prozentangabe an, zu welchem Ausmaß er die



Schön zu sehen: Während die bräunlichen Kelchgewächse in diesem unwirtlichen Gebiet gedeihen, haben die blumenartigen Pflanzen keine Chancen.



Saurier. Außerdem kann man durch die Paarung verschiedener Spezies Hybriden hervorbringen (etwa ein »Krabben-Muli«), welche verbesserte Fähigkeiten aufweisen. Insgesamt lassen sich 25 vorgefertigte Geschöpfe erforschen, Platz für eigene Kreationen gibt es nicht.

Sie können die Monster wie auch Spezialisten durch Anklicken und Vorgabe eines Ziels direkt steuern. Wichtig ist die indirekte Beeinflussung durch den Tierhüter. In einem gewissen Radius um sich herum animiert er die Monster zum Fressen, was ihr Wachstum beschleunigt, oder sie in stärkende Angriffslust versetzt. Lassen zwei Kreaturen durch ein kleines Herz ihr Interesse nach Zweisamkeit erkennen, so kann er sie miteinander paaren. Durch das stimulierte Schäferstündchen entsteht genau ein Sprößling, der durch fleißige Nahrungsaufnahme erstmal wachsen muß. Durch natürliche Vermehrung entstehen immer kräftigere Kreaturen sowie die schon erwähnten Kreuzungen.

Jeder Monstertyp hat ein bevorzugtes Einsatzgebiet. Mulis sind die billigsten Wesen und zum Bäumefällen sowie Ziehen von

entsprechende Spezies erforscht hat. Nun kann die erste Tierart, ein eselartiges Geschöpf, im Genlabor hergestellt werden – allerdings nur in der prozentualen Qualität, die dem Wissensstand entspricht. Im Laufe der Zeit findet man vier weitere Grundtypen, nämlich Krabben, Frösche, Vögel und

Lasten geeignet. Krabben helfen dem Ingenieur beim Bauen und können Flüsse überwinden, gehen aber in der Wüste schnell ein. Frösche sind flinke Lebewesen und hüpfen vor Angreifern einfach davon. Noch schneller sind die Vögel, die sich als Aufklärer gut machen.

Die stärkste, aber auch unberechenbarste, Spezies stellen die Dinos dar. Für alle Tierchen gilt: Um so größer



Um am Anfang zu Goop zu kommen, sollte man gleich zwei Bagger konstruieren. Die roten Flecken in der Landschaft verdeutlichen Vorkommen des Allzeckstoffs.

die grafische Darstellung, und um so höher ihr genetischer Prozentwert werden müssen. Alle Pflanzen unterscheiden sich durch ihre Eignung als Nahrung und Baumaterial, die nötige Menge an Saatgut sowie natürlich im Aussehen. Um neue Samen zu erhalten, läßt man einen Botaniker einige Exemplare aberten. Sobald man eine neue Pflanzenart entdeckt hat, läßt sich auch diese aussäen – es gibt aus Vereinfachungsgründen nur einen Samentyp für alle Gewächse. Monster gedeihen natürlich in der Nähe von nahrungsreichen Wäldern oder Beeten am besten, so daß sich kleine Zuchtkolonien schnell bezahlt machen.

Neben diesen biologischen Aspekten bietet Gene Wars aber auch den altbekannten Basisbau. Jedes Hauptquartier beginnt mit einer Goop-Mine, welche die gleichnamige Spielwährung aus dem Boden zieht. Als nächstes konstruiert man eine Verteilerstation sowie Energiekollektoren, damit die Basis auch mit Saft versorgt wird. Netterweise wird immer angezeigt, ob sich eine neue Baustelle in Reichweite des Stromnetzes befindet, wenn nicht, muß eben ein weiterer Verteiler her. Der Energielevel der Basis wird bildlich dargestellt, indem kleine Kugeln mehr oder weniger schnell von einem Gebäude zum nächsten wandern. Gefälltes Holz, tote Pflanzen und Kadaver lassen sich per Recycling ebenfalls zu Goop umwandeln. Eine Sägemühle macht aus Holz Bau-



Unser Engineer untersucht eine ausgewachsene Krabbe, während ein Riesenfrosch vorbeihüpft.

IM VERGLEICH

	DIE SIEDLER 2	GENE WARS	AFTERLIFE
Präsentation	Gut	Gut	Durchschnitt
Spieliefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Durchschnitt	Gut
Multiplayer	Durchschnitt	Gut	nicht v.
Wertung	****	****	***

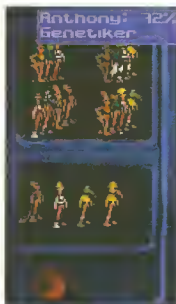
Bullfrog hat seit Populous die größte »Götterspiele«-Erfahrung im Strategiesgenre. Doch Gene Wars hat nicht ganz den Charme eines »Die Siedler 2«. Die Grundidee ist zwar lustiger, doch der gerade in diesem Genre wichtige Hinguckfaktor kommt bei den Siedlern besser zum Tragen. Außerdem haben selbst Profis an manchen Levels von Gene Wars zu knabbern. Gelingen ist jedoch der Multiplayer-Modus, hier macht Siedler 2 weit weniger Spaß. Nicht mithalten kann LucasArts' Afterlife: Die geniale Idee vom Aufbau einer kundenorientierten Hölle verliert sich aufgrund der durchschnittlichen Ausführung und mangelnden Abwechslung.

material, das der Ingenieur mit Unterstützung einiger fleißiger Krabben zum Aufwerten bestehender Gebäude benutzt. So ist für perfekte Geschöpfe die dritte Ausbaustufe des Genlabors nötig. Ein Raumflughafen erlaubt es, während einer Mission Spezialisten auszutauschen.

Das Leben eines galaktischen Naturschützers könnte so einfach und friedvoll sein – gäbe es da nicht die mißliebige Konkurrenz. In einem normalen Strategiespiel würden Sie erbarmungslos gegen die Widersacher losschlagen. Nicht so bei Gene Wars. Schließlich stellt Ihre momentane Tätigkeit eine Art Bewährungsstrafe dar – die Himmlinge sollten Sie nicht bei aggressivem Verhalten ertappen. Das Prinzip funktioniert wie folgt: Es gibt gute

und schlechte Taten, die am Bildschirm als kleine Punkte zweier Dreiecke verbucht werden. Eine Art Radar warnt vor einem Besuch der Ober-Aliens. Sind Sie bei deren Ankunft im roten Bereich, beschießen die Himmlinge einzelne Gebäude, Kreaturen oder Spezialisten, was Ihre Lage schnell aussichtslos macht. Also versucht man, schlechte Taten durch gute zu kompensieren und immer dann eine weiße Weste zu haben, wenn eine Inspektion ansteht.

Als gute Taten betrachten die Himmlinge Recycling, das Ausbringen von Saatgut sowie das Ansielen bestimmter Tierarten an vorgegebene Stellen. Drei der Spezialisten sind in der Lage, böse Taten zu vollbringen. Ingenieure können Gebäude sprengen – natürlich auch fremde. Botaniker fällen Bäume, und Tierhüter haben einen tödlichen Laser in der Hinterhand. Verfeindete Spezialisten können sich gegenseitig nichts tun. Wie gut, daß es die Monster gibt! Schließlich ist es ja nicht Ihre Schuld, wenn einige Kampfkraabben am



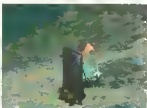
Vor den meisten Missionen stellen Sie sich ein fünfköpfiges Team zusammen.

gegerischen Genetiker knobeln, oder ein Dino aus Versehen die Konkurrenzbasis zu handlichem Kleinholz macht... Der Trick ist also, sämtliche Aggressionen von den Monstern ausführen zu lassen. Wer sich solcherart lange genug als Unschuldslamm ausgiebt (»Der Botaniker meines Nachbarn ist versehentlich von meinen Vögeln verspeist worden!«), wird von den Himmlingen mit einem schwarzen Monolithen à la »2DD1« belohnt. Derjenige Spezialist, der den Monolithen als erster berührt, erfährt eine

wesentliche Steigerung seiner prozentualen Qualifikation – die er in folgende Missionen übernimmt. Erfahrene Ingenieure benötigen weniger Goop fürs Bauen, Tierhüter haben bessere Gewehre und Botaniker einen größeren Radius. Geschickte Genetiker heilen Kreaturen schneller und richten beim Erforschen von Lebensformen weniger Schaden an.

Lassen Sie hingegen ein Monster am High-Tech-Quader schnüffeln, erhält seine gesamte Art eine vorgegebene Spezialfähigkeit: Mulis können fortan mit den Hinterläufen treten, Krabben bekommen einen schußresistenten Rückenpanzer, Frösche spucken Gift, Vögel führen Sturzflug-Attacken durch und Dinos dürfen, ihrem großen Idol »Godzilla« nacheifernd, Feuer spucken. Während eine einmal »beförderte« Monsterrasse ihre Zusatzfähigkeit behält, müssen Sie aufgestiegene Spezialisten sorgsam hüten: Stirbt eine gute Fachkraft, wird sie von einem zufällig generierten, unerfahrenen Neuling ersetzt.

Während in vielen Szenarios das Sammeln von Goop oder der Aufbau einer Basis im Vordergrund steht, gibt es auch sehr ungewöhnliche. So starten Sie einmal mit nur zwei Spezialistentypen, nämlich Tierhütern und Botanikern. Dazu kommen zwei Mulis und zwei Krabben. Da kein Ingenieur zur Stelle ist, haben Sie keine Chance, im Genlabor Monster herzustellen. Also gilt es, die vier Kreaturen zu hegen und zu pflegen, während die Botaniker neue Nahrungspflanzen aussäen und die Tierhüter einheimische Raubtiere beseitigen. Dann führt man die Mulis wie eine Schafherde von einem Weidegrund zum nächsten, wobei man die Population langsam ansteigen läßt. Dies aber nicht zu schnell, denn wenn Ihre Botaniker mit der Nahrungsproduktion nicht nachkommen, verhungert die Herde irgendwo im kahlgereinigten Ödland. Haben Sie schließlich die erste Zielzone mit genügend Mulis besiedelt, eröffnen die Himmlinge eine Krabbenzone. Hoffentlich haben Sie daran gedacht, mindestens zwei Krebsgeschöpfe am Leben zu erhalten ...



Zur Belohnung stellen Ihnen die Himmlinge einen Monolithen vor die Tür.



In dieser Hirtenmission startet man mit zwei Krabben und Mulis. Während ein Ranger die Krabbenpopulation durch Liebesentzug klein hält, sorgt der andere Tierhüter für Ernährung und Vermehrung. Als die Muliherde schon fast die gesamte Nahrung abgegrast hat, wird sie zur Siedlungszone geführt, was die Himmlinge mit vielen Punkten belohnen.



Flugsaurier greifen an! Unsere eigenen Monster werfen sich den überlegenen Angreifern entgegen, doch nur der Schutzschild der Basis läßt hoffen, daß wir bis zum Erscheinen der Verstärkung (siehe Raketen-Symbol oben rechts) durchhalten werden.



Die fünf Spezialisten werden ständig am linken Bildrand angezeigt. Macht einer eine Meldung, so wird sein Icon blau hinterlegt, wird er angegriffen, blinkt es rot. Ein Klick auf das Sinnbild wählt den Spezialisten an, ein weiterer zentriert die Kartensicht auf ihn. Es gibt nur ein Problem: Läßt man einen Ingenieur etwas bauen, fängt er fleißig damit an, bleibt aber angewählt. Vergißt man dies oder verlickt sich beim Markieren der näch-

sten Figur, unterbricht er seine Tätigkeit und läuft in Richtung des Mauszeigers. Im Gewusel der Mutationen ist es außerdem mitunter schwierig, gezielt einzelne Kreaturen zu erwischen. Das Zusammenstellen von Gruppen wurde hingegen gut realisiert, so können Sie auf Wunsch aus einem dichten Pulk nur die Monster auswählen oder aber nur Forscher.

Im Multiplayer-Modus stehen acht verschiedene Szenarien für bis zu vier Mitspieler bereit. Jeder darf sich eine Lieblingsrasse aussuchen, die dann von Anfang an eine Qualität von 50 Prozent sowie ihre Spezialfähigkeit hat.

Technik Tip: Auf einem DX2/66 mit 16 MByte RAM läuft das Programm noch in erträglicher Geschwindigkeit, nur das Scrolling geht etwas ruckelig von stattem. Die Performance läßt sich durch vollständige Installation (benötigt 115 MByte auf der Festplatte) nur unwesentlich erhöhen. Bei der Installation können Sie zwischen sechs Sprachen wählen, auch auf Deutsch weisen alle Spezialisten jeder Rasse eine eigene, äußerst skurrile Stimme auf.



Zu Missionsbeginn ist unsere Basis bereits schwer beschädigt. Unsere Spezialisten und Krabben-Vögel versuchen, sie vor dem Angriff des Gegners zu bewahren.

JÖRG LANGER



Erst war ich von der witzigen Idee angetan, dann hatte ich Gene Wars ob seiner Schwierigkeit. Doch seitdem ich das Zusammenspiel von Spezialisten, Monstern, Pflanzen und Gebäuden kapiert habe, finde ich die galaktische Begründungsaktion äußerst motivierend. Es gibt erstaunlich viele Strategien; und wer erstmal eine reine Hirtenmission bewältigt hat, sieht den am Rande einer Münchner Landstraße dahin trottelnden Schäfer mit ganz anderen Augen.

Für meinen Geschmack gibt es bei Gene Wars aber zu viele Sackgassen. Stirbt vor dem Bau eines Landplatzes der einzige Ingenieur, kann man den Level nochmal beginnen. Gleiches gilt für akuten Goop-Mangel, wenn die Minen erschöpft und keine Muls mehr zum Beliefen der Recyclinganlage vorhanden sind. Wer zum ersten Mal das Genlabor aufwertet, merkt mit Schrecken, daß es währenddessen keine Monster mehr produziert. Die Spezialisten fliehen nur halbherzig vor Attacken, der Tierhüter benutzt selbst in Lebensgefahr sein Gewehr nicht freiwillig. Das läßt sich zwar alles begründen oder auf eigene Fehler zurückführen – doch der Frust während der Lernphase bleibt. Sie sehen schon, Gene Wars bietet nicht das muntere Drauflosspielen eines Populous. Doch von allen Strategiespielen der letzten Monate ist es eines der komplexeren und mit Sicherheit das innovativste. Fortgeschrittene Echtzeittaktiker, die nicht immer nur Panzer kommandieren wollen, sollten den Krieg der Gene nicht versäumen.

GENE WARS

Hersteller:	Bulfrog	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DDS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BOBIS:	★★★★	MONIKA:	★★★	MICHAEL:	★★★★	DOLAND:	★★★
--------	------	---------	-----	----------	------	---------	-----

JÖRG LANGER:



**Erscheint am
28. Oktober 1996**

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**



Die Features

- Hi-Color Grafik
- SUGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie *live* dabei.

Ja, ich bestelle eine
selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
COUPON
BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN



VOM DFB EMPFOHLEN.

München, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto lobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000





Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Robert E. Lee:

Civil War General



Entlang einer Eisenbahnlinie haben die Konföderierten eine Verteidigungsstellung aufgebaut.

Neben dem Zweiten Weltkrieg stellt der Amerikanische Bürgerkrieg den beliebtesten Hintergrund für Taktikspiele dar. Sierra erfreut virtuelle Südstaatler mit überschaubaren Regeln und spannenden Szenarios.

General Robert E. Lee soll ein sehr charismatischer Mann gewesen sein – glaubt man Augenzeugen-Berichten, wurde dem gealterten Südstaatler mit weißem Rauschbart selbst nach dem Disaster bei Gettysburg von den Überlebenden zugejubelt. Historisch nicht ganz akkurat läßt Sie Sierras »Civil War General« acht Schlachten des berühmten Virginiers nachspielen, entweder als lineare Kampagne oder aufgeteilt in 17 Szenarios. Gezogen wird abwechselnd bis zu einer maximalen Rundenzahl. Die Startaufstellung ist fest vorgegeben, man kann auch keine neuen Truppen erwerben. In der Kampagne übernimmt man aber die verbliebenen Verbände in die jeweils nächste Schlacht, erhält neue dazu und darf mit Waffenpunkten ihre Ausrüstung verbessern. Die Kampfeinheiten unterscheiden sich in mehreren Faktoren wie Qualität und Erfahrung, dazu kommen



Ein kleines Waldstück wird heftig umkämpft. Die kleinen Soldatenbildchen am unteren Rand zeigen Moral, Organisation, Verwundungsgrad und Mannstärke an.

JÖRG LANGER



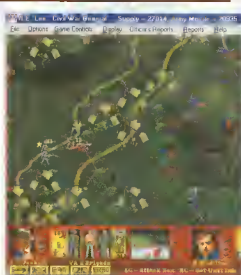
Nie war der Sezessionskrieg schöner! Im Gegensatz zu Empires »Battleground Gettysburg« bietet Sierras Variante zwar weniger Befehlsmöglichkeiten und geringere Authentizität, doch das Ergebnis ist nicht minder spannend. Vor allem kommen auch Nichtprofis wunderbar zurecht: Es gibt nur vier Einheitenentypen, die jeweils eigene Aufgaben haben. Zahlentafeln freuen sich über die vielen Waffentypen, doch wer keine Lust auf Details verspürt, bekommt die wichtigsten Daten (etwa Moral) auch grafisch angezeigt.

Wie üblich, macht das Spiel vor allem in der Kampagne Spaß. Man ist motiviert, seine Truppen möglichst schonend zu behandeln, schließlich werden sie noch gebraucht. Nicht kopfloses Anstürmen führt zum Erfolg, sondern geduldiges Vorarbeiten und das regelmäßige Abziehen ermüdeten Brigaden aus der Frontlinie. Die Szenarios sind hochinteressant – hier wird nicht um Siegpunkte gekämpft, sondern um Hügel, Steinmauern und Furten.

Trotz einiger Ähnlichkeiten kommt die Bedienung nicht an die von Panzer General heran; ich vermisse lieb gewonnenen Komfort wie etwa die Undo-Funktion. Auch eine Anzeige des Sichtbereichs der Kanonen wäre sehr nützlich. Außerdem ist der Umfang von Civil War General für meinen Geschmack etwas zu gering geraten: Die Kampagne endet leider schon nach acht Szenarios.

Werte, die innerhalb einer Schlacht großen Veränderungen unterworfen sind: Die Moral steigt und fällt je nach Ausgang einzelner Scharmützel, der Organisationsgrad nimmt mit jedem Kampf und jedem Marsch ab. Wer in Linienformation mitten durch einen Wald stiefelt, wird auf der anderen Seite nur noch müde Wanderer vorfinden, die für längere Zeit nicht mehr zu gebrauchen sind.

Die Infanterie bildet den Hauptteil Ihrer Armee und verfügt über zwei Formationen. Mit der Zeit lernt man, wann man eine Brigade von der Marschgruppierung zur Kampfaufstellung wechseln läßt. Geschieht dies zu früh, ermüden die Soldaten noch vor dem Gefecht; wird man jedoch mitten im Marsch angegriffen, drohen hohe Verluste. Kavalleristen sind im Sattel sehr schnell und angriffstark; abgesehen erleiden sie weniger Verluste durch Kanonaden. Beide Truppentypen dürfen ausschließlich Nahkämpfe durchführen (per »Draufziehen« auf einen Gegner), auf Wunsch in Form eines riskanten Sturmangriffs. Kanonen können



In den seltenen Nachtrunden werden alle nicht aktiven Einheiten als Zelte dargestellt. Wer nicht rastet, muß große Erschöpfung in Kauf nehmen.



Die blauen Unionstruppen werden beim Überqueren einer Furt von zwei Seiten beschossen. Unten sehen Sie die detaillierten Einheitenwerte.



Während der Kampagne dürfen Sie eroberte Waffenpunkte in bessere Gewehre und Geschütze umwandeln.



sich entweder bewegen oder mehrere Hexfelder weit feuern und dürfen durch eine andere Kampfeinheit gedeckt werden. Von dieser Ausnahme abgesehen, paßt jeweils nur ein Trupp in jedes Feld. Scharfschützen besitzen die größte Sichtweite und erleiden bei eigenen Angriffen keine Verluste. Sie haben zudem die größte Chance, gegnerische Generäle zu verwunden oder zu töten.

Jedem Verband steht ein Kommandant vor, dessen Charakterwerte direkt Kampfkraft und Moral beeinflussen. Fähige Anführer bringen nach Märschen und Kämpfen schnell wieder Ordnung in ihre Reihen. Zwischen den Kampagnen-Missionen darf man unfähige Generäle entlassen, die Güte des Nachfolgers zeigt sich aber erst im folgenden Gefecht. Über den Ausgang einer Schlacht entscheiden die verursachten Verluste sowie Geländegewinne; zu bestimmten Zeiten erscheinen Verstärkungen am Rand der Karte. Schlägt ein eigener Verband einen feindlichen in die Flucht, erobert er Versorgungspunkte.



In der nach Truppentypen geordneten Armeeübersicht können Sie unentlassene Generäle kurzerhand entlassen.

punkte. Diese dürfen Sie an rastende Truppen verteilen, um deren Munitionsvorrat wieder aufzustocken. Manche Schlachten dauern mehrere Tage an; in der Nacht werden alle Aktionen mit besonders großer Erschöpfung bestraft.

Das Terrain spielt eine sehr wichtige Rolle: Wälder erschweren das Fortkommen und begünstigen die Verteidigung, Flüsse sind ausschließlich durch Brücken sowie (erst zu entdeckende) Furten passierbar. Artillerie sollte bevorzugt auf Hügel gestellt werden, von wo aus sie ein weites Schußfeld hat. Mauern und Forts können unüberwindliche Bollwerke bilden. Alle Truppen, die noch alle Bewegungspunkte haben, dürfen sich eingraben, wodurch sie den besseren von zwei Defensivwerten jedes Terrains ausnutzen. In den meisten Szenarien gibt es zudem Moralboni für besondere Schauplätze, so daß Ihnen beispielsweise die Verteidigung einer Eisenbahnstrecke schmackhaft gemacht wird.

In den Einzelszenarien darf man beide Seiten übernehmen, die Kampagne spielt nur aus der Sicht der Konföderierten. Über die Einheiten und Hexfelder lassen sich verschiedene Anzeigen blenden, etwa die verbliebenen Bewegungspunkte oder die aktuelle Moral. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen sowie Sichtweiten. Wer möchte, kann auch völlig »offene« spielen, was aber Umgehungstaktiken und Hinterhalte fast unmöglich macht. Die im Taktikgenre übliche »Klemmregel« wird nicht beachtet, dafür erhält man Vorteile, wenn man einen Trupp von zwei Seiten aus attackiert. Das Ergebnis eines Angriffs bekommen Sie per Textnachricht präsentiert, die begleitenden Videoschnipsel lassen sich abschalten. Nur in der amerikanischen Version enthalten ist zusätzliches Multimedia-Material über den Bürgerkrieg. (la)



Im fiktiven letzten Szenario wird Washington von Bollwerken wie diesem beschützt.



Die Rebellentlinie hat standgehalten, die Unionstruppen flüchten zum östlichen Spielfeldrand.

CIVIL WAR GENERAL			
Hersteller:	Sierra	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC, per Modem)		
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Übersetzung:	geplant
PC PLAYER PERSONALITY			
BORIS: ★★	MONIKA: ★★	MICHAEL: ★★	ROLAND: ★★
JÖRG LANGER:		★★★★	

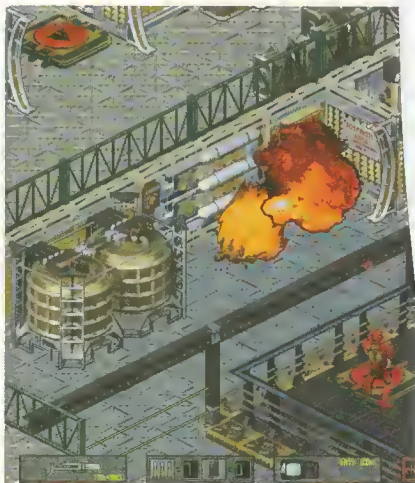
CRUSADER: NO REGRET

Origin meint es gut mit Ihnen: Nach »Crusader: No Regret« (Keine Gnade) folgt nun der zweite Teil namens »No Remorse« (Keine Reue) – na wenn das mal nicht actionreich wird.

Spätestens seit dem ersten Krieg-der-Sterne-Spiel »Rebel Assault«, sind Rebellen salonfähig. Wen wundert es also, daß immer mehr Hersteller sich auf diese Spezies stützen, um sie für die Stories ihrer Spiele zu rekrutieren. Origin macht da keine Ausnahme, hier darf der Heldencharakter bereits zum zweiten mal revoltieren. Im Vorgänger »Crusader: No Remorse« ging es für den Spieler darum, in den Widerstand gegen ein totalitäres Zukunftsregime aufgenommen zu werden. Brav absolvierte er seine missionsreiche Aufnahmeprüfung und avancierte zu einem wertvollen Mitglied der aufständischen Bewegung.

Untergrundkämpfer sind normalerweise in der Minderheit und müssen sich demzufolge eher mit Klasse statt Masse gegen Feinde durchsetzen. Entsprechend hinterhältig dringt der Revoluzzer im roten Kampfanzug in deren Reihen ein. Er wird in seinem Kaumgleiter vom feindlichen Konsortium in die Mondbasis gehievt und mimt die Leiche des Piloten. Kaum ist die Cockpittür geöffnet, ist es mit der getürkten Totenstarre schlagartig vorbei und den herumstehenden Gegnern fliegen die Kugeln richtiggehend um die Ohren.

Nachdem Sie sich einen von vier Schwierigkeitsgraden ausgesucht haben, durchkämmt der Soloheld missionsweise die großen, isometrischen 3D-Schauplätze. Sie steuern ihn per Maus, Tastatur, Joystick oder -pad. Die Spielfigur kann sich dabei relativ frei durch die detaillierten, in Super-VGA gestalteten Räume



Die Explosionen sind auch beim zweiten Auftritt des Crusaders unverändert imposant.



Ein Duell zwischen dem Silencer und einem Walker.

bewegen; wenn sie die Bildränder berührt, wird gescrollt. Außer Laufen, Springen, Knien und Rollen ist der Held in der Lage, Gegenstände aufzunehmen und zu manipulieren. Hierzu genügt in unmittelbarer Nähe interessanter Objekte ein Druck auf die Suchtaste. Wenn keine Aktion möglich ist, erklingt ein Summton. Mit etwas Glück

taucht aber ein Cursor auf. Wenn Sie nun die Returntaste betätigen, öffnen sich Kisten. Schalter werden gedrückt, Hebel umgelegt oder Gegenstände eingesteckt. Hierbei kann es sich um Munition, Sanitätspäckchen, Minen, Bomben und andere nützliche Dinge handeln. Diese landen dann im Inventar, welches Sie auch über die Anzahl Ihrer Vorräte informiert.

Das Inventar befindet sich am unteren Bildschirmrand, wo auch Energie, Gesundheit, Waffen und Munition angezeigt werden. Sinkt die Energieanzeige auf Null, verweigern einige Waffen und



Hier wird gerade die Energiezufuhr für den Kraftfeldschutz der Kamera außer Gefecht gesetzt.



Professionelle Video-Sequenzen leiten die Missionen ein.



er, über die Laserkanone bis zur Bombe. Die entsprechende Bewaffnung ist auch bitter nötig, denn in den Räumen des Gegners wimmelt es von Wachsoldaten. Ihre Anzahl und Stärke hängt



Mit diesen gegnerischen Söldnern werden Sie es zu tun bekommen.

von Schwierigkeitsgrad ab. Aber auch wenn der Kämpfer nicht rechtzeitig den Alarm ausschaltet, kommen ihm immer mehr Feinde in die Quere. Außerdem machen Selbstschußanlagen, Laserbarrieren, Kampfroboter und Tretminen das (Über-)leben schwer. Sie können entweder mit einem der Hebel, Knöpfe oder Terminals deaktiviert werden oder ab und zu einfach aus dem Weg geschossen werden. Manchmal sind die Schalter versteckt oder in einem anderen Raum angebracht. Wenn Sie einen solchen Fern-Mechanismus außer Kraft setzen, wird auf ein Bild in Graustufen umgeschaltet, und Sie sehen eine entsprechende Anima-



Hier sehen Sie alle Projektil- und Energiewaffen.



tion in dem Raum, in welchem sich Ihre Aktion gerade auswirkt. Zieht der Held seine Schußwaffe, wird ein kleines Fadenkreuz sichtbar, das sich direkt über dem Ziel vergrößert. Solange noch Munition vorhanden ist, lädt der Held selbst nach. Die Anzahl Ihrer Patronen und Magazine entnehmen Sie den Zahlen neben dem entsprechenden Icon in der Statusleiste. Da die Munition begrenzt ist, sollten Sie sie mit Bedacht einsetzen. Mit einigen der 19 Waffen können Sie die feindlichen Soldaten einfrieren, andere hingegen entpuppen sich zu wahren Flammenwerfern. Die meisten Zivilisten, wie Wissenschaftler oder Handwerker, können Sie schonen. Einige davon müssen Sie allerdings eliminieren, da sie versuchen, Ihr Weiterkommen zu verhindern, indem sie Tore verriegeln oder Ihnen andere Hindernisse in den Weg stellen. Um Munition zu sparen, gibt es ein paar Tricks. Einige Ihrer Opponenten können Sie nämlich waffenlos besiegen, indem Sie zum Beispiel ganz zwanglos eine der beweglichen Plattformen auf ihnen parken, etwas in ihrer Nähe zur Explosion bringen oder sie in eine der Selbstschußanlagen befördern. Der rote Soldat sollte allerdings gut aufpassen, wo er hintritt, denn in manchen Räumen gibt es Bodenplatten, die Fallen oder automatische Schußanlagen auslösen. Manchmal rollen ihm auch Fässer explosiven Inhalts entgegen, oder aus Rohren entströmen tödliche Dämpfe. Letztere können Sie manchmal an Ventilen einfach zudrehen. Geschwächte Kämpfer dürfen ihre Energiebalken an den selte-



Das Ende eines Walkers durch die kleine Spinnennine.

BORIS SCHNEIDER



Die Übersetzung »Keine Reue« für den Namen des Spiels trifft auch den Geisteszustand der Programmierer: Was andere als Missionsdisk fürs halbe Geld anbieten, ist hier ungerührt ein neues Produkt. Die Verbesserungen im Detail sind zwar allesamt schön, aber dann doch eher ein Ausmerzen von Kritikpunkten als »No Remorse«, keinesfalls aber eine echte Innovation.

Sieht man mal davon ab, bleibt ein wirklich neckisches Action-Adventure zurück. Anders als in vielen anderen Ballerspielen ist das Planen der Angriffe wichtig, wenngleich auch hier das Problem des Auswendiglernens auftritt: Viele Levels sind nur zu schaffen, wenn man sie schon mehrere Male gespielt hat, und dabei Notizen machte. Und der Puzzle-Aspekt beschränkt sich weiterhin auf ein eher nervendes »Such den Schalter« – das geht doch etwas sinnvoller, liebe Origin-Programmierer. Und die Steuerung hätte man weiter überarbeiten sollen – sie ist immer noch zu umständlich.

Trotzdem spiele ich gerne den Crusader. Ordentliche Videoproduktion und relativ übersichtliche SVGA-Grafik, sowie ganz manerliches Missionsdesign locken immer wieder an den Monitor.



Eingefrorene Gegner dürfen anschließend mit einem Schuß zerbröckelt werden.

stehenden Terminals. Ihnen lassen sich Geheimcodes für Türen entlocken, oder Sie ermöglichen die Kontrolle über feindliche Roboter und Walker.

Den Gegner mit seinen eigenen Waffen zu schlagen, bereitet gleich doppeltes Vergnügen. Da außer Infrarotstrahlen auch Überwa-

nen Regenerations-Stationen auffüllen. Für Notfälle gibt es glücklicherweise eine Quick-Save-Funktion, die auf Tastendruck sofort die aktuelle Situation sichert. Zusätzlich können bis zu elf benennbare Spielstände gespeichert werden.

Eine wichtige Rolle spielen die überall im weitläufigen Terrain herum-



Die roten Blinker an dem Mast lenken die Schüsse des Gegners um die Ecke.

chungskameras oftmals Alarm auslösen oder Fallen aktivieren, sollten Sie magische Augen schnellstmöglich von der Wand holen. Dennoch ist blinde Zerstörungswut nicht immer der Weisheit letzter Schluß, da beim Zerbomben der Inneneinrichtung unter Umständen auch benötigte Schalter



Diesen Arbeiter hat eine Explosionswelle erwischt.

oder Gegenstände kaputt gehen könnten. Im Inventar angewählte Objekte kommen durch Drücken der Benutzen-Taste zum Einsatz. Zur Kommunikation mit den anderen Aufständischen dient eine Art kleines Bildtelefon, auf das Sie ebenfalls im Inventar Zugriff haben. Ihre Kumpels melden sich nicht nur vor den einzelnen Missionen, sondern auch mal zwischendurch in Videosequenzen zu Wort. Einige Gespräche finden auch in der Rebellenbasis statt, in die Sie mittels Teleporter gelangen.

Der Rebellenkampf ist keinesfalls ein Kinderspiel. Weder vom Schwierigkeitsgrad her, noch vom inhaltlichen Aspekt gesehen. In unserer englischen Testversion floß noch reichlich Blut, und häufig endeten Gegner als menschliche Fackeln, von denen nur noch ein verkohlter Rest bleibt. Wie beim Vorgänger sollte die endgültige deutsche Version grafisch ein wenig entschärft werden. Obwohl es sich um ein DOS-Spiel handelt, gibt es viele On-Line-Infos zur Geschichte des Widerstandes, Strategien, Waffen und Gegnern nur unter Windows 95 zu sehen. (ms)



In der Kabine können Sie Ihren Energievorrat für die Waffen auffüllen.

MONIKA STOSCHEK



Einsamer Kämpfer stürmt bis auf die Zähne bewaffnet gegen die Bösen: Origin hatte nur wenig Grund, den Stoff und die Zutaten des ohnehin schon gelungenen Vorgängers, »Crusader: No Remorse«, groß zu verändern. Die Unterschiede sind demnach nicht riesig, aber dennoch erhellend: Einige neue Waffen, Kraftfeldschutz für Kameras und vielleicht ein wenig intelligentere Gegner warten auf die Actionfreunde. Toll wäre es gewesen, wenn dem Silencer nicht nur bei seinen Bewegungen eine Rolle vorwärts zusätzlich spendiert worden wäre, sondern auch bei den Puzzeln. Allzu gut versteckte Schalter und Objekte sind oft eher nervig und mindern die Motivation, die vorher beim Durchforschen der Iso-Levels durch satte Explosionen, tolle Soundeffekte und hübsche Animationen aufgebaut wird. Die Positionierung des Fadenkreuzes ist nach wie vor kitzlig, egal wie Sie steuern. Da beim Pad zum Objekteinsatz immer Knöpfe zugleich gedrückt werden müssen, ist diese Methode kaum einladender. Der knackige Schwierigkeitsgrad lädt auch Geübte ins Schwitzen geraten, Einsteiger seien vor Frustgefahr gewarnt. Dennoch: Vor allem wenn Sie den Vorgänger gemocht haben, wird Ihnen diese Fortsetzung gefallen, und das edel gestaltete Action-Adventure wird zum Genuß ohne Reue.

CRUSADER: NO REGRET

Hersteller:	Origin	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS:	★★★★	JÖRG:	★★★	MIKHAEL:	★★★	ROLAND:	★★★★
--------	------	-------	-----	----------	-----	---------	------

MONIKA STOSCHEK:



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DAGGER FALL

deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM	DA	Preis	CD-ROM	DA	Preis
7th Guest	DA 19,99		Manic Karts	DA 29,99	
5th Musketeer	DA 67,99		Marlini Racing	DA 24,99	
After Life	DA 74,99		Mechwarrior 2	DA 74,99	
Am - 64 Longbow	DA 79,99		Mechwarrior 2 Win.95	DA 74,99	
Avail of Dawn	DA 69,99		Mechwarrior 2 Data	DA 39,99	
ATF Adv. Tactical Fighter	DA 79,99		Mega Pack 5	DA 79,99	
Azrael Tears	DA 69,99		Mega Pack 6	DA 79,99	
Bad Mojo	DA 79,99		Mega Race 2	DA 54,99	
Baku Baku	DA 79,99		Misadventure Cyberstorm	DA 54,99	
Bachman's Ruch	DA 74,99		Monopoly	DA 59,99	
Bedmann Forever	DA 89,99		Monster Truck	DA 64,99	
Battle Isle 3	DA 69,99		Mynt	DA 64,99	
Battle Race	DA 69,99		NBA Live 96	DA 79,99	
Bling	DA 59,99		Need for Speed Ed.	DA 79,99	
Blutlauf	DA 49,99		NHL Hockey 97	DA 79,99	
Blutlauf 2	DA 69,99		NHL Hockey 97	DA 74,99	
Blood and Magic	DA 1,99		Normality	DA 59,99	
Bug	DA 54,99		Offensive - HSV	DA 59,99	
Casual 2	DA 74,99		Offensive - Bayern München	DA 59,99	
Central Intelligence	DA 69,99		Offensive - Düsseldorf	DA 59,99	
Civilization 2	DA 79,99		Offensive - Schalke	DA 59,99	
Civil War General	DA 79,99				

Unsere Unit's!

TIME COMMANDO

deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM	DA	Preis	Weitere Angebote	DA	Preis
To Stan Den	DA 64,99		Space Hulk	DA 29,99	
Urban Runner	DA 69,99		Space Quest 4	DA 19,99	
Vollgas	DA 54,99		Space Quest 6	DA 34,99	
Viking Conquest	DA 69,99		Star Trek 1	DA 24,99	
Virtua Fighter	DA 74,99		Star Trek 2	DA 24,99	
Warcraft 2	DA 74,99		Steel Panther	DA 39,99	
Warcraft 2 Data	DA 24,99		Strike Command + Data	DA 29,99	
Warhammer	DA 69,99		Syndicate Plus	DA 29,99	
Westwood Compilation	DA 69,99		System Shock	DA 29,99	
• Kyandia 1 - 3 • Dune 2			Theme Park	DA 29,99	
• Lands of Lore			Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99	
Wing Commander 4	DA 79,99		U.S. Navy Fighter	DA 29,99	
Worms	DA 64,99		Wing Armada	DA 29,99	
Worms Data	DA 34,99		Wing Commander 3	DA 29,99	
Zork Nemesis	DA 64,99		X-Wing	DA 29,99	
"Z"	DA 74,99				

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Command & Conquer	DA 79,99	Offensive - Bielefeld	DA 59,99
Command & Conquer Data	DA 24,99	Offensive - Dortmund	DA 59,99
Comm. & Conquer 2	DA 29,99	Olympic Games	DA 67,99
Command & Conquer Win.95	DA 74,99	Olympic Soccer	DA 67,99
Conquest of New Worlds	DA 79,99	Pandora Akte	DA 59,99
Corvette 1 - 1 Sword	DA 74,99	Parzer Dragon	DA 74,99
Crusader NO REGRET	DA 64,99	Pax Imperia 2	DA 1,99
Cyberia	DA 69,99	PGA European Tour	DA 49,99
Dagertail	DA 74,99	PGA Tour Golf 96	DA 79,99
Darker	DA 74,99	PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Das schwarze Auge 3	DA 39,99	Phantagoria	DA 79,99
Day's End USA	DA 74,99	Phantagoria 2	DA 1,99
Deadline	DA 39,99	Pole Position	DA 57,99
Der Produzent	DA 74,99	Powerplay Hockey	DA 59,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DA 69,99	Prayer for Death	DA 59,99
Die Schlacht von Marston	DA 74,99	Privateer 2/Darkening	DA 1,99
Die Schlacht von Tewkesbury	DA 69,99	Pro Pinball the Web	DA 49,99
Descent 2	DA 79,99	Quake	DA 69,99
Descent 2 Data	DA 74,99	Rebel Assault 2	DA 79,99
Descent 2 Derby	DA 74,99	Return Fire Win 95	DA 79,99
Descent 2 Derby 2	DA 74,99	Return of Arcane	DA 1,99
Diablo	DA 64,99	Riddle of Master LU	DA 79,99
Die Färger 2	DA 74,99	Ripper	DA 79,99
Die Siedler 2	DA 69,99	Risiko	DA 74,99
Discworld	DA 74,99	Rivers of Dawn	DA 67,99
Discworld 2	DA 74,99	Schlacht von Waterloo	DA 69,99
Dungeon Keeper	DA 74,99	Schlachtlicht	DA 74,99
Earth Siege 2	DA 79,99	Sega Rally	DA 74,99
Earthworm Jim 1 + 2	DA 64,99	Shannara	DA 69,99
Elisabeth 1	DA 69,99	Shell Shock	DA 59,99
F1 Manager	DA 69,99	Shivers	DA 74,99
Fantasy General	DA 69,99	Silent Hunter	DA 69,99
Fist Soccer 96	DA 59,99	Silent Thunder	DA 89,99
Freight	DA 59,99	Sonic	DA 49,99
Flottanmanöver	DA 74,99	Space Hulk 2	DA 79,99
Flugsimulator 5.1	DA 99,99	Star Gate	DA 74,99
Formula One GPrix 2	DA 99,99	Star Trek Klingon	DA 67,99
Gabriel Knight 2	DA 77,99	Star Trek Tech. Manual	DA 69,99
Garb Head	DA 49,99	Star Wars Collection	DA 54,99
Gene Machine	DA 89,99	- Rebel Assault 1	
Gene Wars	DA 79,99	- X-Wing	
Golden Gate Killer	DA 69,99	- Star Wars Screensaver	
Hard Line	DA 59,99	S.T.D.R.M.	DA 79,99
Heart of Darkness	DA 64,99	Strike Base	DA 54,99
Heros of Might & Magic	DA 54,99	Syndicate 2 Euro	DA 79,99
Hind-Kampfbuch	DA 64,99	T.F.X. 2000 Eurofighter	DA 79,99
Hugo 3	DA 64,99	Terra Nova	DA 69,99
Hugo 4	DA 67,99	Terminator Future Shock	DA 69,99
Hugo Screensaver	DA 34,99	The Godfather	DA 74,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99	Think X	DA 39,99
Jagged Alliance 2	DA 1,99	The Fighter SVGA	DA 79,99
Lands of Love 2	DA 69,99	Time Commando	DA 74,99
Lammings Paint Ball	DA 29,99	Tilt	DA 51,99
Lighthouse	DA 64,99	Tomb Raider	DA 69,99
Load Star	DA 77,99	Trontruck	DA 74,99

Command & Conquer 2

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!

"Alarmstufe Rot"

deutsche Version

Erscheinungstermin 2. Oktober

DM 89,99

PRIVATEER 2 DARKENING

deutsche Version

DM 79,99

SYNDICATE 2 WARS

ET Mitte September

deutsche Version

DM 79,99

CRUSADER NO REGRET

deutsche Version

DM 64,99

GENE WARS

ET ca. 20. September

deutsche Version

DM 79,99

BAPHOMET'S FLUCH

deutsche Version

DM 74,99

Quake

deutsche Version

DM 69,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe DA 19,99

Albion DA 34,99

Alone in the Dark 1 DA 24,99

Armored Fist DA 29,99

Ascendancy DA 49,99

Battle Bugs DA 29,99

Battle Isle 1 + Data DA 34,99

Battle Isle 2 + Data DA 34,99

Baywatch DA 19,99

Beneath a Steel Sky DA 19,99

Biotope DA 29,99

Cassini DA 29,99

Chesley ESC from FS DA 34,99

Creation Shock DA 19,99

Crusader NO Remorse DA 29,99

Daedalus Encounter DA 24,99

Das schwarze Auge 1 DA 24,99

Das schwarze Auge 2 DA 24,99

Day of Tarnacle DA 34,99

Der Reeder DA 19,99

Die Siedler 1 DA 34,99

Dine DA 29,99

Earth Siege 1 DA 19,99

Elshock Manager DA 19,99

Fila Soccer 95 DA 29,99

Flight of the Arrow Queen DA 29,99

Freddy Pharkas DA 19,99

Goblins Hell 1 + 2 DA 19,99

Goblins Hell 3 DA 19,99

History Line 1 + 18 Inc 1 DA 29,99

Incredible Machines 1 DA 19,99

Innana Jones 4 DA 29,99

Indy Car Racing 1 DA 19,99

Jagged Alliance DA 29,99

Kings Quest 7 DA 39,99

Lands of Love DA 29,99

Little Big Adventure DA 29,99

Load Runner DA 29,99

Lost Eden DA 19,99

Lost in Time DA 19,99

Macbeth 1 + 1 + Data DA 29,99

Maniac Cards DA 29,99

Monkey Island 1 DA 24,99

Monkey Island 2 DA 24,99

NHL Hockey 95 DA 29,99

Noctropolis DA 29,99

Dupont 1.5 DA 34,99

Pizza Connection DA 19,99

PGA 466 DA 29,99

Police Quest 4 DA 19,99

Poixus + Power Mouse DA 29,99

Privateer - Data DA 29,99

Rebel Assault 1 DA 34,99

Return to Zork DA 29,99

Riesenhorn DA 29,99

Sam & Max DA 29,99

Shadow of the Comet DA 29,99

Shanghai Garg Moments DA 29,99

Sm City Enhanced DA 24,99

Simon the Sorcerer 1 DA 29,99

SSN - 21 Sawoff DA 29,99

Wir führen über 200 Spielabläufe zum Beispiel	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fuqer 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle of Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Wing Commander 2	14,80

Zubehör	
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingman ext.	89,99
Micros. Sledviewer 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Grip Pad System	59,99
enthalt: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inklusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Grip Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenrad T2
incl. Gas u. Bremse 129,99

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! In unserer Kollaborationsprobleme Call/Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klink" fragen. Problemieren Sie es doch einfach mit uns aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DM = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch
I.V. = In Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

SPEEDRAGE

Wenn ein Spieleentwickler keine eigenen Ideen hat, »leht« er sich welche aus. Scheut er ein komplexes Design, nimmt er ein einfaches. Neigt er dann noch zu schludriger Programmierung, kommen Spiele wie »Speedrage« dabei heraus.

Rennspiele mit Ballermöglichkeit sind und bleiben der Softwareproduzenten liebtes Kind. Das Spielprinzip muß nicht groß erklärt werden, was das Käuferpotential enorm erweitert. In Speedrage dürfen Sie entweder mit einem Buggy durch die Wüste düsen oder mit einem Rennboot eine Florida-ähnliche Flußlandschaft unsicher machen. Zu sehen gibt es die in 3D und mit Texturen überzogen. Dabei können Sie sich im wesentlichen für einen von zwei Spielmodi entscheiden. Wer sich die Liga aussucht, muß auf zehn Rennstrecken hintereinander die siebenköpfige Konkurrenz auf die Plätze verweisen. Eine härtere Gangart wird im Rage-Modus eingelegt. Hier darf auf einem frei wählbaren Kurs mit Raketen,



Wenn Sie das Rennboot wählen, sehen sämtliche Kurse gleich aus. Einzig und allein die Streckenführung variiert.



Wer mit dem Buggy unterwegs ist, muß jedesmal mit dieser Wüstenoptik vorlieb nehmen.



Die Karte unten links im Bild ist kaum zu erkennen.

Minen, Sturmgewehren oder Granaten um Plazierungen gekämpft werden. Doch egal für welche Spielart Sie sich entscheiden, stets lassen sich auf der Strecke zusätzliche Energie- oder Waffenkapseln aufsammeln. Zudem kann die Motorleistung durch Beschleunigerpacks gesteigert werden. Und je nachdem, welcher der drei verfügbaren Schwierigkeitsgrade ausgewählt wurde, finden sich mehr oder weniger fies platzierte Felsen, Inseln und Sprungschancen auf der Strecke wieder. Außerdem wird dadurch die Schußfreudigkeit der Gegner variiert.

Modembesitzer dürfen zu zweit gegeneinander antreten. Netzwerkler hingegen können sich in einer speziellen Arena innerhalb eines Zeitlimits gegen sieben Kontrahenten behaupten. Jedoch benötigt jeder Teilnehmer eine eigene CD. Da dem Spiel jeweils zwei Datenträger beiliegen, sind somit maximal vier Originale erforderlich.

(mic)

MICHAEL SCHNELLE

Speedrage erfüllt wirklich alle Kriterien, um in die engere Auswahl zum schlechtesten Spiel des Jahres zu gelangen. Die 3D-Grafik samt ruckelig animierten Fahrzeugen ist häßlich, die Geräuscheffekte dünn und der »pumpende Soundtrack« ein Flickwerk gängiger Billigsamples. Dazu gesellen sich ein paar Grafikbugs, wie das »Eintauchen« des Buggies in manche Sprungrampen. Viel schwerer aber wiegt der völlig unübersichtliche Streckenaufbau. Das haben die Entwickler wohl auch gemerkt und deshalb einen grünen Pfeil, der die Richtung weisen soll, spendiert. Leider hilft dieser aber nur wenig, um die Konkurrenz nicht für immer aus den Augen zu verlieren. Zudem ist die Steuerung sowohl über Joystick wie auch Tastatur viel zu ungenau, um enge Kurven richtig nehmen zu können, von den nicht vorhandenen »Sildes« mal ganz abgesehen. Und zu guter Letzt erscheinen die Rennergebnisse oft nur für Sekundenbruchteile auf dem Bildschirm, so daß man nicht mal weiß, wer nun gewonnen hat. Doch eigentlich ist das auch egal, denn mehr als ein paar Proberunden wird selbst der abgehartetste Genrefan nicht absolvieren. Buggyfreunde sind mit »World Rally Fever« um Klassen besser bedient, Bootsmänner greifen zu Domarks »Big Red Racing«.

SPEEDRAGE

Hersteller:	Telstar Electronic Studios	Hardware:	① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JORGE: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE:

NEU!

AUCH ALS
SHAREWARE-VERSION
ERHÄLTLICH!

CAVELAND

**DIE ULTIMATIVE
ZWERGENSIMULATION!**

Die Erdoberfläche ist zerstört und das Chaos herrscht auf der Oberwelt. Sorgen Sie dafür, dass sich die Zwerge in der Unterwelt gemütlich einrichten können, indem Sie Siedlungen anlegen und die Einwohner mit allem was lebensnotwendig ist versorgen.

Bauen Sie Ihre Siedlungen aus, schaffen Sie Platz für die wachsende Zwergeindustrie und halten Sie die Zwerge wirtschaftlich und sozial im Gleichgewicht.

Doch dann beginnt erst das wirklich große Abenteuer: Gehen Sie auf die Suche nach den verschollenen Teilen des alten Tempels, um dem Zwergenvolk die Rückkehr auf die Oberwelt zu ermöglichen. Allerdings müssen Sie bei der Suche einige Rätsel und Probleme wie ausgehende Rohstoffe, einstürzende Leitern, fehlendes know how etc. bewältigen.

Aber achten Sie immer darauf, daß die Zwerge bei Laune bleiben...

- über 50 Maschinen, Fabriken, Kraftwerke, Häuser etc.
- Zwergeanimationen mit ca. 6500 Animations Phasen
- Spielfläche von ca. 15000 Bildschirmseiten
- Zwerge mit Individuellem Verhalten
- umfangreiche Kontroll- und Statistikfunktionen
- mehr als 60 Logikrätsel
- voll lauffähig von CD-ROM

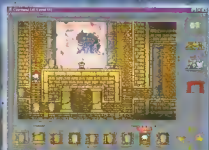
DESIGNED FOR WINDOWS™ 95



Durchsuchen Sie die Eishöhlen...



der veranstalten Sie ein Fest!



In der Pyramide warten Rätsel auf Sie!



10 Min. verlorener Zeichentrickfilm

EBENFALLS NEU:
CLIF DANGER

Ein witziges COMIC-Jump&Run Game!

- 8 Welten mit insges. 24 Leveln und knallharten Endgegnern
- Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
- über 12 verrückte COMIC-Gegner
- Special Effects (drehendes Bild)
- digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
- ca. 38 MB Spielspaß



(0721)
9 72 24-0

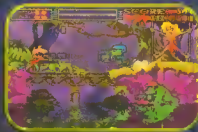
FAX (0721)
9 72 24-24

Jetzt im Handel
oder direkt bei CDV:

t-online:
*CDV#
mailbox:
0721/72014
compuserve:
100022,274



<http://www.cdv.de>



GOLD PLAYER HIND

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Die Produkte mancher Spieleproduzenten erkennt man auf den ersten Blick. Flugsimulationen von Digital Integration gehören dazu. Auch bei der Umsetzung des russischen Mi-24 Hind-Helikopters auf den PC wurde viel Bewährtes beibehalten. Und trotzdem ist »Hind« ein Beispiel dafür, daß ein gutes Spiel nicht immer eine neue Grafikingenie braucht.

Wer sich noch an die Kriegsfilme der achtziger Jahre wie »Rambo III« erinnert, kennt auch den Mi-24 Hind Hubschrauber. Oder zumindest gut gefälschte Attrappen. Denn während im Kino Pilot und Waffenoffizier meist nebeneinander sitzen, befinden sie sich in Wirklichkeit hintereinander. Auch in so ziemlich jeder Flugsimulation der letzten Zeit war der Hind ein gefürchteter Gegner. Digital Integration hat nun den russischen Kampf- und Transporthelikopter in eine taktische Simulation namens »Hind« gebettet. Dabei war die Entwicklung von Hind für die Engländer nur der nächste logische Schritt in einer Reihe von Simulationen, die darum bemüht sind, eine Verbindung zwischen flugtechnischen Aspekten und bodennahen Kampfhandlungen zu bieten. Die Entwickler verfolgen die ehrgeizige Idee, ein »elektronisches Schlachtfeld« zu entwickeln. Kernpunkt dabei ist, daß sämtliche Programme von Digital Integration miteinander verknüpft werden können. Am Ende sollen Sie Panzer-, Hubschrauber- und Kampfflugsimulationen vom selben Hersteller kaufen und dann mit ein paar Freunden einen »echten« Krieg in sämtlichen Vari-

Die Landschaftsgrafik ist nicht gerade berauschend, dafür sehr detailreich und in SVGA mit 640 mal 480 Pixeln.



In den Schluchten Afghanistans ist nicht nur millimetergenaues Manövrieren erforderlich. Denn überall können gut versteckte Rebellen mit SAMs lauern.



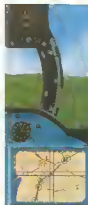
tionen nachvollziehen. Mit dem »Apache Longbow« begann Digital Integration diese Entwicklung. Als erstes

Produkt dieser Reihe bot es schon zahlreiche Mehrspielermodi, die jedoch bislang auf den namensgebenden Helikopter beschränkt waren. Doch auch Einzelspielern wurde einiges geboten, denn die computergesteuerten Gegner verhielten sich sehr lebensecht. Zudem bewegten sich auch nicht zum unmittelbaren Einsatz gehörende Einheiten durch das Szenario. Damit gelang es zum ersten Mal, dem Traum von »Virtual Battlefield« ein Stück näherzukommen. Der Spieler glaubte wirklich, nicht allein auf weiter Flur eine Mission nach der anderen abzufliegen, sondern Teil eines großen Feldzugs zu sein. An diesen Punkt knüpft auch Hind an.

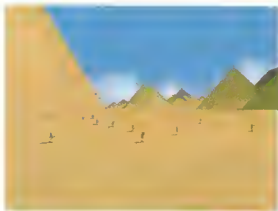
Besitzer des Vorgängerprogramms werden sich in Hind sofort zurechtfinden. Das beginnt beim Optionsmenü, in dem die Soundkarte ärgerlicherweise erst nach dem Programmstart und dem Ablaufen des Intros konfiguriert wird. Der Detailgrad der Grafik läßt sich dort fast stufenlos verändern, genauso wie die Intelligenz und Reaktionszeit der Gegner. Außerdem kann man sich für eins von drei unterschiedlich realistischen Flugmodellen entscheiden und die Steuerung individuell an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Hat man all das zu seiner Zufriedenheit erledigt, sollten sich Anfänger besser auf das Trainingsgelände in Rußland begeben, wo insgesamt 20 Übungseinsätze auf dem Programm stehen. Neben den eigentlichen Flug- und Navigations-



Unser Hubschrauber beim Einladen von Spezialeinheiten. Zuvor sind die Soldaten auf einem festgelegten Kurs patrouilliert.



lektionen wird vor allem dem Umgang mit den Waffensystemen viel Platz eingeräumt. Eine zentrale Stelle übernimmt dabei die 9M 114 Shturm-Rakete, das Äquivalent zu den lasergeleiteten amerikanischen Hellfires. Auch dem KMGU-2 Minenwerfer und den ungelenteten



Vor allem im Afghanistan-Szenario sind oft Guerillaeinheiten zu beobachten. Haben Sie den feindlichen Hubschrauber dann erspäht, eröffnen Sie das Feuer.

Raketen sollte man sich in den angebotenen Einsätzen widmen, um auf dem Schlachtfeld eine Chance zu haben. Eine Besonderheit des Hinds ist der Abwurf von Bomben. Da das aus einem Hubschrauber heraus ganz andere Fähigkeiten erfordert, als bei Flugzeugen, stehen auch hierzu mehrere Übungseinsätze zur Verfügung. Dagegen ist der Transport und das zielgenaue Absetzen von Truppen spielerisch statt fliegerisch anspruchsvoll.

Derart ausgebildet geht es dann in eines von drei Einsatzgebieten. Zur Auswahl stehen Kasachstan, Korea und Afghanistan. Die kasachische Regierung ruft die Russen zu Hilfe, weil durch eine astronomische Inflation die Wirtschaft aus den Angeln gehoben wird, was umtriebigen Putschisten in die Hände spielt. Da ist

russische Unterstützung gern gesehen. Im Korea-Szenario hat der Norden gerade eine Mißernte hinnehmen müssen. Somit liegt natürlich nichts näher, als die wohlhabenden Nachbarn im Süden mit Waffengewalt um ein wenig »Hilf« zu bitten. Und die Afghanistan-Kampagne entführt den Spieler ins Jahr 1985, als der Kampf der sowjetischen Schutzmacht gegen die Mudschaheddin seinen Höhepunkt erreichte. Letztere drohen gerade die Überhand zu gewinnen, weshalb von russischer Seite zur Großoffensive geblasen wird.

BORIS SCHNEIDER



Digital Integration hatte wahrlich keinen leichten Job: Die Programmierung von Hind dauerte länger als geplant. Die Grafik ist deswegen nicht auf dem neuesten Stand, den Origin mit seinem »Longbow« definierte. Und auch das ambitionierte Projekt mit den Bodentruppen ist nur halb geglückt: Zwar laufen viele kleine Soldaten durch die Gegend, aber Eigenintelligenz ist nicht zu spüren. Die Figuren folgen einfach den im Missionseditor festgelegten Pfaden. Aber darüber sollte man eigentlich nicht meckern, denn das ist mehr als jeder andere Hubschrauber-Simulator zur Zeit bietet. Das gleiche gilt für die Grafik: Sie ist nicht die schönste, aber wenigstens schnell und praktisch. Dem Spielspaß tut sie keinen Abbruch.

Das trotz der Konzentration auf Multiplayer-Modus und Apache-Integration der Einzelspieler nicht zu kurz kommt, sondern ein abwechslungsreiches Missionsbündel erhält, ist den Entwicklern hoch anzurechnen. Umgekehrt sind allerdings gerade im Lichte der aktuellen Tschetschenien-Probleme die Kampagnen und Missionen nur für denjenigen spielbar, der Tagespolitik ausklammert und markige Sprüche an sich abprallen läßt.

Wer sich nicht gleich auf einen ganzen Feldzug einlassen will, darf auch in jedem der drei Gebiete in beliebiger Reihenfolge jeweils eine von zehn Einzelmissionen fliegen. Dabei ist ein breit gefächertes Repertoire an Einsätzen verfügbar. Mal muß ein Flughafen eingenommen oder verteidigt werden, mal ist eine Nachschubkolonne des Gegners abzufangen, oder SCUD-Raketenwerfer müssen gejagt werden. Außerdem sind Erkundungsflüge oder Rettungsmissionen für gestrandete Piloten zu absolvieren. Viele der Aufträge sind in Abschnitte unterteilt, wobei auf eine chronologische Abfolge zu achten ist. So sollte beispielsweise eine Brücke zu einer bestimmten Uhrzeit angelasert werden, um den dann erscheinenden Bombern ein Ziel zu bieten. Außerdem macht es wenig Sinn Sturmtruppen abzusetzen, ohne zuvor die wichtigsten Verteidigungsanlagen eingeäschert zu haben. Bevor Sie sich gleich ins Gefecht stürzen, sollten Sie aber zunächst einmal das Missionsbriefing absolvieren. In zackigem Militärtön werden dort die Details verkündet. Zusätzlich lassen sich auf einer spartanischen Karte alle verfügbaren Wegpunkte aufzeigen. Zu jedem einzelnen sind Informationen über Flugzeit und den dort vorgesehenen Aktionen abrufbar. Wer meint, einen besseren Weg als den vorgegebenen gefunden zu haben, darf die Wegpunkte aber auch frei editieren, und zwar nicht nur für sich selbst, sondern auch für die Flügelmänner. Hilfreich zur Seite steht dabei eine verkleinerte 3D-Ansicht des jeweiligen Kartenpunktes. Zudem läßt sich die Bewaffnung den Gegebenheiten und persönlichen Vorlieben anpassen.

Nachdem Sie die Erlaubnis zum Start in russisch gefärbtem Deutsch bekommen haben, erheben Sie sich samt Flügelleuten vom Erdboden und fliegen in Richtung Ziel. Dabei kann man neben der normalen Cockpitansicht auch zum Platz des Waffenoffiziers umschalten. Nur von dort aus sind einige Zielpunkte aufrufbar, wie etwa die Sichtverfolgung anvisierter Gegner. Diese Station läßt sich aber auch komplett automatisieren, wobei



In der Perspektive des Waffenoffiziers werden erfaßte Ziele auch beim Vorbeiflug im Auge behalten.



Die Aussenansichten lassen sich frei zoomen und rotieren.

APACHE LONGBOW CONTRA HIND

Mit Hind legt Digital Integration das nunmehr zweite Programm aus ihrer »Virtual Battlefield«-Serie vor. Dabei scheinen die Unterschiede zum Vorgänger Apache Longbow minimal zu sein.

Wer Hind spielt, sucht Unterschiede zu Apache Longbow mit der Lupe. Zumindest bei den offensichtlichen Dingen wie der Grafik muß sich Digital Integration vorwerfen lassen, keinen Deut verändert zu haben. Das wiegt umso schwerer, als schon Anno 1995 die Präsentation des Vorgängers nicht mehr auf der Höhe der Zeit war. Dafür lassen sich beide Simulationen nun miteinander verbinden, was eine wirkliche Erweiterung der Mehrspieler-Möglichkeiten darstellt. Eine wesentliche und im weiteren Spielverlauf interessante Neuerung sind jedoch die nunmehr durch die Landschaft wandernden Truppen. Das sorgt nicht nur für eine Bereicherung des Missionspektrums durch Truppentransporte, sondern unter-



Die Grafik unterscheidet sich hüben wie drüben kaum: das Cockpit in »Apache Longbow«.

stützt in nicht geringem Maße die Spielatmosphäre. Flügelleute können nun direkt kommandiert werden, und auch der Komfort wurde erhöht, da die Kontrollen für Heckrotor und Flughöhe umgekehrt werden dürfen. Weiterhin ist der mittlere der drei, statt wie zuvor zwei, verfügbaren Flugmodi eine sinnvolle Übergangsstufe bei der Gewöhnung an die komplexe Hubschraubersteuerung. Zu guter Letzt sorgen auch die neuen Szenarien, vor allem Afghanistan, für eine Bereiche-

rung. Geländebedingt ist in den weitläufigen afghanischen Schluchten ein gänzlich anderes Vorgehen erforderlich, als auf den bislang gewohnten offenen Schlachtfeldern. Summiert man all diese, im einzelnen kleinen Neuerungen, lohnt sich auch für Besitzer des Longbow Apachen der Neukauf. Vor allem wenn er mindestens einen zweiten Rechner nebst Gegner aufreiben kann, darf er sich auf heiße Luftduelle freuen.



Das Optionsmenü wurde um neue Flugmodi und Steuerungsmöglichkeiten erweitert. In der entgültigen Version wird es natürlich komplett deutsch sein.



Das einzige gemeinsame Szenario: Korea

jedoch das Abfeuern der Waffen immer vom Spieler selbst durchgeführt werden muß. Beide Perspektiven bieten aber ein vornehmlich in blau gehaltenes Cockpit. Das ist darauf zurückzuführen, daß bei der Konstruktion des Hind sowjetische Farbpsychologen zu Rate gezogen wurde. Diese Herren waren der Meinung, daß blau auf russische Soldaten besonders beruhigend wirken soll.

Nach abgeschlossener Mission kann in der Nachbesprechung nicht nur der eigene Erfolg abgelesen werden, sondern auch die Effektivität von Verbündeten und Gegnern. Außerdem gibt es wieder ein gesprochenes kerniges Lob oder eine barsche Zurecht-

weisung. In den Kampagnen dürfen als Belohnung immer wieder computergenerierte Animationen betrachtet werden. Nach Einzelsätzen darf man sich entscheiden, ob das Ergebnis gespeichert werden, oder der letzte Einsatz noch einmal gestartet werden soll. Wer nur mal ein wenig ballern möchte, kann auch über feindlichem Gelände ohne Sprit- oder Waffenbeschränkungen starten. Jeder abgeschossene Gegner wird in Punkten vergütet, die in einer High-Score-Tabelle verewigt werden, solange Sie nicht mit eingeschalteter Unverwundbarkeit spielen. Gesellige Piloten wagen sich an die verschiedenen Mehrspielermodi. Dabei ist jedoch immer pro Rechner eine eigens gekaufte Vollversion des Spiels erforderlich. Egal, ob über Netzwerk oder Modem, dürfen Sie zu zweit als Pilot und Waffenoffizier, Staffelführer und Flügelmann oder in zwei Hinds gegeneinander eine beliebige Einzelmission starten. Besitzern von »Apache Longbow« bietet sich die Möglichkeit, im gemeinsamen Korea-Szenario den Hind gegen einen Apache fliegen zu können. Den Netzwerklern allein vorbehalten ist der Spielmodus, in dem mit bis zu 16 Hinds oder Apaches in zwei Teams das gegnerische Hauptquartier vernichtet werden muß. Im Death Match zählt dann nur noch, wer als letzter überlebt. Wer dabei den Apache fliegen will, braucht jedoch auch das Vorgängerprogramm. (mic)



Bei Nacht sind alle Feinde blau, zumindest mit den Nachtsichtgeräten.

MICHAEL SCHNELLE



Eines vorweg: Wer sich an Hind wagt, darf nicht von moralischen Skrupeln geplagt sein. Einen Trumpf Soldaten dem Erdboden gleichzumachen ist eine Sache, ein ziviles Dorf einzusäubern, um Rebellen mögliche Deckung zu nehmen, eine andere. Dabei ist die SVGA-3D-Grafik von »Apache Longbow« kaum zu unterscheiden. Nach wie vor gibt es sehr unspektakuläre und nur sparsam mit Texturen versehene 3D-Polygone mit leidlich hübschen Objekten. Die sind jedoch sehr zahlreich und mit einer Art Eigenleben versehen. So springen beim Truppenabsetzen tatsächlich Soldaten aus dem Laderaum und setzen sich dann in Bewegung. Außerdem können die mitfliegenden Genossen nun auch befehligt werden. Dazu beleben herumfahrende Züge, Lkw-Kolonnen oder am Horizont vorbeidüsende Kampfflieger die Landschaft und jede Menge Funksprüche halten Sie über aktuelle Entwicklungen auf dem Laufenden. Aber auch das Feindverhalten ist sehr realistisch. Beispielsweise läßt sich eine anvisierte Mudschaheddin-Gruppe beobachten, die von ihrem Glück noch nichts weiß. Erspäht sie dann endlich den Feind, laufen die Krieger hektisch in Position und beginnen das Gegenfeuer. Der klassische Soundtrack ist fast filmreif und die deutsche Sprachausgabe zwar martialisch, aber dennoch treffend. Das Beste aber ist das hervorragende Missionsdesign, daß zusammen mit dem Drumherum für eine einzigartige Atmosphäre sorgt. Mir gefällt deshalb Digital Integrations Programm besser als der vom fliegerischen Aspekt realistischer veranlagte »AH-64 Longbow« von Origin. Zugegeben, die Unterschiede zu »Apache Longbow« halten sich in Grenzen, und manche Missionen gleichen sich stark. Das ist jedoch der Preis für die Kompatibilität der beiden Programme untereinander. Wer Atmosphäre vor Präsentation setzt, fliegt mit Hind genau richtig.

HIND

Hersteller:	Digital Integration	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS und Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis zu 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr Gut	Multiplayer:	Sehr Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JORG: ★★★ MONIKA: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

MICHAEL SCHNELLE:



fist da!



GOLD PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

LINKS LS

Nach knapp vier Jahren hat Access Software endlich eine neue Golf-Simulation vorgelegt, die nicht nur bei der Grafik neue Maßstäbe setzt: »Links« schafft erfolgreich den Sprung in die Pentium-Klasse.

Keine andere Softwarefirma hat in einem Genre so konstant Maßstäbe gesetzt wie Access bei den Golf-Simulationen. Auf dem Commodore 64 begann in den 80er Jahren mit »Leader Board« ein Siegeszug, der durch »Links« und »Links 386 Pro« auf dem PC fortgesetzt wurde. Seit letzterem Titel sind nun auch schon vier Jahre verstrichen. Die damals sensationelle Grafik mit einer Auflösung von 640 x 480 ist nicht mehr ganz State of the Art. Just als die Konkurrenten gut aufgeholt haben, setzt Access nun einen drauf: Selbst die schön anzusehenden PGA-Programme von EA Sports verblissen gegenüber der Grafik von Links LS. Die niedrigste (!) Auflösung des Neulings beträgt 800 mal 600 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 15 Bit. In der Praxis bringt ein durchschnittlicher Links-LS-Screen so um die 3 000 Farben gleichzeitig auf den Monitor. Mit der entsprechenden Grafikkarte läßt sich der visuelle Kitzel noch in zwei weiteren Stufen steigern. High-End-User können bei 1400 mal 1200 Pixeln mit 32 Bit Farbtiefe spielen (... was auch nach einer adäquaten Prozessorleistung schreit). Spielerisch wenig sinnvoll, aber optisch ganz



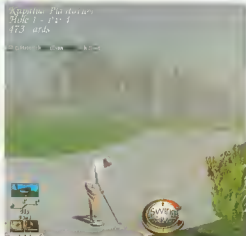
Jubel: Mit einem Schlag ins Loch – da freut man sich doch!

beeindruckend: Mit dem zuschaltbaren »Fog«-Effekt erscheint der Platz gar in diffusem Nebel. Deutlich verbessert wurden auch die Animationen der Spielfiguren. Mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde schwingen die virtuellen Golfer durch. Dank gestochenen scharfer Digitalisierung wirken die Alter Egos extrem lebensecht. Besonders belustigend kommt dies bei den Reaktionen auf die Schlagleistung rüber: Von der geballten Siegerfaust bis zum Beinahe-Zerbrechen des Schlägers sind die schauspielerischen Leistungen sehenswert. Und da war noch der Promi-Bonus: Neben Mr und Ms. Noname wurde der leibhaftige Arnold Palmer digitalisiert, seit Jahrzehnten ein äußerst klangerhafter Name bei den Golfprofis.

Auch jenseits des Fairways betreibt Access viel neuen grafischen Aufwand. Zu Arnold Palmer gibt es neben dem unvermeidlichen Video-Interview auch eine Biographie. Extrem cool ist der Rundgang durch Palmers Büros bei seiner Hausanlage Latrobe, auf der Sie natürlich auch spielen können. Sie spazieren beliebig durch die per Computergrafik nachgebauten Räumlichkeiten, zoomen stufenlos an Details heran und sehen nach oben oder unten. Interessante Objekte lassen sich anklicken, woraufhin Sie über Sinn und Zweck dieses Gegenstands informiert werden. Ähnlich ausführlich werden die beiden anderen Kurse präsentiert. Bei der hawaiianischen Anlage Kapalua wandeln Sie durchs nicht



Ab heute golfen Sie mit Designer-Grafik! Hier erblicken wir ehrfürchtig Links LS bei 1024 mal 768 Bildpunkten.



Sieger in der Kategorie »älteste Spezialeffekte«: Die Nebelschwaden lassen sich zum Glück auch gänzlich abschalten.

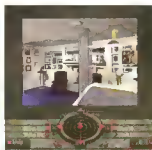
BORIS SCHNEIDER



Ja, Links LS ist technisch eine Wucht. Ja, es ist das schönste und beste Golfspiel auf dem Markt. Aber nein, es ist nicht die endgültige Offenbarung. Wie beim Bugtesting durchschlüpfen konnte, daß ein Sandbunker die Schlagweite praktisch gar nicht beeinflusst, ist mir rätselhaft. Die Spielerstatistiken verrechnen sich laufend. Der halbherzige Netzwerkmodus funktioniert nur, wenn man einen richtigen File-Server hat, und dann auch nur mit zwei PCs. Bevor Sie sich hier verknüpfen, spielen Sie lieber an einem einzelnen Computer. Multimediale Schickschmacke ist in. Virtueller Rundgang durch das Clubhouse, Werbefilme vom Hotel, das ist ja alles ganz nett, aber wie wäre es mit Videomaterial zum Thema »Golf« und den Feinheiten der Körperhaltung gewesen? Seit dem Original-Links weigert sich Access, die tiefere Bedeutung des »Advanced Shot Menu« in der Anleitung zu erklären. Oder mit einem gescheiterten Turniermodus, wie ihn Electronic Arts seit Jahren in seine PGAs einbaut? Links LS ist ein Fest für das Auge, aber es läßt weiter spielerische Wünsche offen.



Neuer Multimedia-Schnickschnack: Arnold Palmer plaudert aus seinem Leben. Anschließend wagen wir einen VR-Spaziergang durch sein Büro.



gerade billig eingerichtete Clubhaus. Videos informieren über Kurs-Historie und die Besonderheiten einzelner Bahnen – technisch alles ganz manierlich, aber inhaltlich tendiert es streckenweise in Richtung »Reisebüro-Werbung«.

Damit lästige Icons die hochauflösende Golfplatz-Idylle nicht verunzieren, sind nur die allerwichtigsten Infos permanent zu sehen: Schlagstärkemesser, Windfahne und die Anzeige über die Lage des Balls. Führt man mit dem Mauszeiger an den unteren Bildrand, poppt plötzlich das große Icon-Arsenal auf. Von



Sie dürfen jeden Schlag nochmal in der Wiederholung betrachten und als wenige KByte große »Replay«-Datei speichern.

IM VERGLEICH

	LINKS LS	PGA EUROPEAN TOUR	GREG NORMAN ULT. CHALLENGE
Präsentation	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Spieliefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Multiplayer	Durchschnitt	Schlecht	Schlecht
Wertung	★★★★	★★★★	★★★★

Daran dürfte die Konkurrenz ein paar Jahre lang zu knabbern haben: Links LS ist die neue GOLF-Referenz. Vor allem bei Präsentation, Kursvielfalt und Technik hat sich Access schwer ins Zeug gelegt. Spielbarkeit und Steuerung sind brillant wie eh und je. Gegen dieses Flaggsschiff kommen die aktuellen Rivalen PGA European Tour und Greg Norman Ultimate Challenge Golf nicht an. In Kürze will EA Sports zurückschlagen: Die Veröffentlichung von PGA Tour Golf '97 steht an.

der Schlägerwahl bis zur stufenlosen Einstellung des Blickwinkels wickelt man hier alle nur denkbaren Optionen ab. Die Steuerung als solche hat sich gegenüber Links 386 Pro nicht nennenswert geändert: Nach Studium von Wind und Terrain schnappen Sie sich den Schläger Ihrer Wahl. Stärke und Genauigkeit des Schläges hängen davon ab, wie treffsicher Sie eine rasch auf und ab saugende Kreisanzeige zum Stillstand bringen. Schnellklicken mit gutem Timing ist also gefragt. Quasi jeder Mitbewerber hatte in den letzten Jahren dieses Bedienungsprinzip von Access adaptiert. Es scheint wirklich ausgereift zu sein: Für Links LS ist den Schöpfern nichts grundlegend Neues eingefallen.

Menschen mit Monitoren so ab der 17-Zoll-Klasse können zusätzliche Grafik-Windows munter über den Bildschirm verteilen. Am praktischsten ist die Overhead-View der ganzen Bahn. Die Kameras mit Seitenansicht oder dem Blickwinkel vom Grün aus sind ganz nette optische Zusatzzuckerl. Mit »Custom« dürfen Sie gar eine beliebige Betrachterperspektive wählen. Während der Ball in der Luft ist, wird seine Flugbahn nicht nur in der 3D-Hauptgrafik gezeigt. Auch alle eingeblendeten Kamera-Windows zeigen live die Flugbahn, was diese Phase deutlich übersichtlicher und spannender macht.

Dezent, aber gekonnt wurde am Sound gefeilt. Äußerst subtile Ambiente-Klänge bringen das Golfplatz-Feeling so gut rüber, das man nur noch den Geruch von frisch gemähtem Gras vermisst. Effekte wie zirpende Heuschrecken, quakende Frösche oder ein vorbeifliegendes Flugzeug wurden deutlich verbessert in Stereo abgemischt. Wer seinen Ball ins tümpelnahe Schilf haut, erschreckt damit schon mal eine empört dreinquakende Ente auf. Die zum Geschehen passenden Kommentare Ihrer Spielfigur runden die Akustik ab. Es ist schon immer wieder göttlich, mit Arnold Palmer einen leichten Putt zu vergeigen und dann das Murren des Meisters mitzuerleben – soviel zum Thema »grumpy old men«. Relativ großzügig ist die Kurs-Ausstattung. Wurde man früher mit einem Platz abgespeist, bietet Links LS gleich drei Bahnen mit je 18 Löchern: Kapalua Plantation, Kapalua Village und Latrobe Country Club. Bei den Spielvarianten hat sich nur wenig getan. Neben dem üblichen Stroke Play gibt es jetzt auch das Skins-Spiel, bei dem pro Loch ein bestimmter Batzen an Phantasie-Dollars zu gewinnen ist. Unter »Best Ball« findet man zwei



Die Icon-Kolonie wird erst sichtbar, wenn Sie mit der Maus den unteren Bildrand ansteuern.



Mit der hohen Auflösung macht es Sinn, mehrere Fenster mit unterschiedlichen Kameraperspektiven zu öffnen. (1024 x 768)

Varianten für Teams, die aus jeweils zwei, drei oder vier Golfern bestehen. Sie können dabei menschliche Spieler und Computergegner munter zusammenmischen. Einen langfristig angelegten Turniermodus mit Weltrangliste & Co. sucht man bei Links LS allerdings vergeblich. Dafür gibt es wieder das Recorded-Player-Feature, mit dem Sie Ihre Leistung während eines Spiels quasi aufnehmen. Die so erzeugte Datei schickt man dann einem Freund, der sich nun mit Ihrer Spielfigur messen kann, als würden Sie jeden Schlag live ausführen.

Abteilung »Folgekosten«: Access plant die Veröffentlichung zahlreicher Add-Ons. Willige Spieler bringen durch den Zukauf weiterer Kurse oder Promi-Spielfiguren mehr Abwechslung in ihr Golfleben. Alle für Links 386 Pro bereits veröffentlichten Zusatzdisketten lassen sich in Links LS importieren. Das Programm läuft zwar auch unter Windows 95, entpuppt sich hier aber als »reingemogeltes« DOS-Spiel, das dann zudem etwas mehr RAM-Bedarf hat. Eine richtige Windows-95-Version soll etwa zum Jahreswechsel folgen.

HEINRICH LENHARDT



Ist es nicht rührend, wie sich die Spieleprogrammierer von heute schon jetzt der Hardware von morgen widmen? Egal, wieviel Speicher und Grafikkarten-Power in ihrer Kiste stecken – Links LS nutzt alles aus. Das Resultat ist ein Traumgolf im Sonntagsanzug, welches die Spielbarkeit von Links 386 Pro mit High-End-Grafik kombiniert. Der Technik-Dverkill geht in Ordnung, denn Links LS haut einen nicht nur in der höchsten Auflösung aus den Socken. Ein Pentium mit 16 MByte RAM und gescheiter Grafikkarte genügen; schon werden wir eingeleitet von dem lauschigen Golfplatz-Ambiente. Schön und nützlich sind die zusätzlichen Grafik-Windows, die Sie beliebig anordnen und vergrößern können. Die Klasse digitalisierten Spielfiguren leiden so richtig mit oder freuen sich, wenn uns ein Spitzenschlag gelingt. Revolutionen bei der Steuerung sollte man auch am bewährten System des Vorgängerspiels groß verschlimmbessern? Schön, daß Access serienmäßig gleich drei neue Golfkurse spendiert. Den zusätzlichen Multimedia-Kram wie der VR-Rundgang durch Arnold Palmers Büro wissen wohl nur fortgeschrittene Fans zu schätzen. Sofern Sie sich auch nur minimal für Golf interessieren, gehört das Programm dringend in Ihre Software-Sammlung. Es ist grafisch und spielerisch ein Gedicht.

Technik-Tip: Die Programmierer geben einen 486er mit 66 MHz als absolutes Minimum an. Ein Pentium ist also nicht zwingend nötig. Unterhalb eines P/90 muß man allerdings mit eingeschränkter Detailvielfalt leben, wenn nicht jeder Bildaufbau zur Geduldprobe werden soll. Damit das Spiel überhaupt läuft, muß Ihre Grafikkarte VESA-2.0-kompatibel sein. Die »schlechteste« Grafikauflösung von Links LS sind 800 mal 600 Pixel bei einer Farbtiefe von 15 Bit (also mehrere tausend Farben gleichzeitig). Für eine Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln muß Ihre Grafikkarte mit 2 MByte RAM bestückt sein. Wer sich Links LS gar in 1600 mal 1200 geben will, muß satte 4 MByte RAM auf der Grafikkarte haben. Das neue Golfspiel läuft nur mit mindestens 12 MByte RAM. Je mehr, desto besser: Bei 800 mal 600 spielt es sich auf einem 16-MByte-System sehr flott. Die Links-Programmierer empfehlen für die Nutzung höherer Auflösungen mindestens 24 MByte Hauptspeicher.



Je höher der »Aggression«-Wert eines Computergegners, desto riskanter werden seine Schläge.

(hl)

LINKS LS

Hersteller:	Access Software	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DDS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (aber nur Einer bis Zwei PCs, Netzwerk, Modem).		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JORG: ★★★★★ NONIKA: ★★★★★ HENRIK: ★★★★★

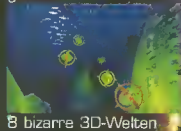
HEINRICH LENHARDT:



INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT

präsentiert

Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans' Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.



8 bizarre 3D-Welten



Eine unerbittliche Schlacht



Unglaubliche Gegner



Atemberaubende Geschwindigkeit



Geschicklichkeit

stay alive.



SOULAR CRUSADE



Im guten
Fachhandel
erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 • 50670 Köln

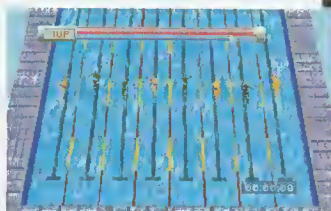


CD-i
PC
CD ROM

OLYMPIC GAMES

Die deutsche Olympia-mannschaft hat sich klammheimlich auf den dritten Platz des Medailenspiegels gekämpft. Das offizielle PC-Spiel zu Atlanta landet hingegen auf einem der hinteren Ränge.

Der olympische Geist schwebte zwei Wochen über Atlanta, kam sich bald fehl am Platze vor und ging einen trinken. Im Vollrausch genehmigte er die offizielle Computer-Umsetzung der letzten Sommerspiele dieses Jahrtausends, bevor er nach Athen zurückkehrte und seitdem im Koma liegt. So kann man sich die Entstehungsgeschichte eines Beinahe-Tiefpunkts des Sportspiel-Genres vorstellen, der unter dem Namen »Olympic Games« die sowieso schon gute Merchandising-Bilanz der Veranstalterfirma weiter steigern soll. Und das geht so: Ein argloser Käufer hat noch die spannenden Finalkämpfe im Hinterkopf, würde zu gerne auch mal eine Goldmedaille gewinnen, kommt aber über das Bierflaschen-Öffnen beim samstäglichem Fußball-Gucken nicht hinaus. Da lächelt ihn die in freundlichem Himmelsblau gehaltene Packung an. »Olympic« steht darauf und noch dazu ein hochresolutes »Official«. Und dann ist da noch der Hersteller – wer wie



Als Schwimmer müssen Sie mit Ihren Kräften haushalten.



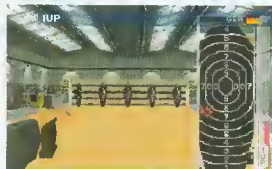
Die schönste Disziplin ist das Fechten, bei dem es im höchsten Level wirklich auf Timing ankommt.



Beim Tontauben-Schießen zeigen sich horizontale Striche in der dürrförmigen Hintergrundgrafik.

»U.S. Gold« das Edelmetall schon im Namen trägt, kann doch unmöglich schlechte Produkte veröffentlichen ...

Statt der alles in allem 271 Disziplinen in Atlanta (darunter so ur-olympische Sportarten wie Baseball und Beach Volleyball) bietet der virtuelle Auswuchs des Vermarktungswahns 15. Für ein Computerspiel gar nicht mal wenig, doch viele Wettbewerbe ähneln sich: dreimal Laufen (inklusive dem fast identischen Schwimmen), dreimal Schießen, dreimal Werfen, sowie viermal Springen. Dazu kommen das noch vergleichsweise anspruchsvolle Gewichtheben und das Fechten, bei dem auf



Der Schnellfeuer-Wettbewerb ist die einfachste der drei Schießdisziplinen.

gutes Timing geachtet wird. Als einziges hat es auch eine besondere Bedienung mit fünf verschiedenen Angriffen. Die restliche Steuerung teilt sich in zwei Kategorien auf: Anvisieren des Ziels mit den Richtungstasten sowie das altgewohnte Hämmern auf zwei Buttons. Letzteres wird ab und an noch durch zusätzliches Betätigen oder Gedrückthalten einer weiteren Taste variiert; bei zwei Wettkämpfen muß man zudem mit seiner Ausdauer

JÖRG LANGER



IOC-Präsident Samaranch hat Atlanta sein Standard-Lob »The best Games ever!« verweigert und statt dessen nur ein »Well done!« gegeben. Noch nicht einmal dazu reicht es bei Olympic Games. Dabei ist das PlayStation-Original gar nicht mal so schlecht, die Steuerung entspricht dort den gängigen Standards. Kein seriöser Programmierer käme aber auf die Idee, sie einfach unverändert auf eine PC-Tastatur zu transferieren. Dieser Geniestreich hat zur Folge, daß zum Abbrechen einer Disziplin sechs Tasten gedrückt werden müssen, und »V« als Auswahlstaste dient. Olympic Games verzichtet großzügig auf Mausunterstützung, dafür darf man die 50 MByte nur in ein einziges Verzeichnis installieren. Ihr Athleten-Name kann übrigens maximal drei Buchstaben lang sein ...

Die Grafik läßt mit ihren Vektor-Robotern trotz Stadionschwenks kein Realgefühl aufkommen; lustig wird's allenfalls im Super-VGA-Modus, wenn die Sprinter ihre Hosen-Texturen im Gesicht tragen. Die VGA-Auflösung verzichtet auf diesen Fehler, ist aber sehr grob geraten. Die immer gleichen Sprüche des Kommentators nerven ebenso wie die Idee, bei Rennen nur die führenden zu zeigen. Sind Sie abgeschlagen, müssen Sie »blind« agieren. Die Steuerung ist in beiden Varianten mühsam, allenfalls ein digitaler Joystick sorgt für einigermaßen frustfreie Aktionen. Ausgehungerte Bildschirm-Olympioniken könnten sich vielleicht für die Vielfalt der Disziplinen erwärmen – ich spiele lieber »Summer Games 2« auf dem C64.



Zum Vergleich: Das uralte »Summer Games 2« auf dem C64 hat eine bessere Steuerung zu bieten; beim Radfahren etwa wird mit dem Joystick die Pedalbewegung nachgeahmt.

zessive vor – natürlich müssen Sie zum Weiterkommen bestimmte Qualifikationszeiten erreichen. Der Wettkampf stellt den Ernstfall in auszuwählenden Disziplinen dar, bei der Dlympiade kommt zu guter Letzt jeder einzelne Wettbewerb dran, inklusive Medaillen-Ausschüttung.

Statt mit Bitmaps wird das sportliche Geschehen fast ausschließlich mit Vektorgrafik dargestellt. Nun gibt es Programme, die durch sehr feine Unterteilung der einzelnen Objekte erstaunliche Details aus diesem System herauskitzeln. Dies befand man bei Dlympic Games anscheinend nicht für nötig, so daß die Athleten extrem klobig und eckig aussehen. Zudem sind einige Dar-

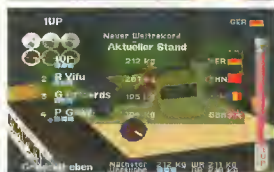
stellungenfehler zu besichtigen, etwa am rechten Rand der Stabhochsprungmatte. Ein anfänglich netter Gag sind die Kamerafahrten zu den Athleten oder um sie herum. Bald würde man sich stattdessen lieber schönere Texturen wünschen. Diese werden bei Super-VGA-Auflösung teilweise fehlerhaft verteilt, was für interessante Effekte wie sprichwörtlich »blaue« Athleten sorgt.

Die deutsche Version wurde nicht schlecht übersetzt, die Sprachausgabe erfolgt aber weiterhin auf Englisch. Je nach ausgewählter Sprache steuern Sie einen Sportler der entsprechenden Nation. Erstaunlich ist, daß man auch als Deutscher durchaus mal mit einem dunkelhäutigen Sprinter antritt – ein klarer Fehler, auch wenn just in Atlanta mit Linda Kisabaka eine farbige Läuferin im deutschen Team war. Ein absolut unpassender Techno-Track zwingt Sie dazu, Ihre akustische Widerstandskraft zu trainieren. Die Geräuschkulisse ist Durchschnitt und die Sprachausgabe nur aufgrund ihrer Penetranz eine gesonderte Erwähnung wert.

Im VGA-Modus läuft Dlympic Games ab einem DX2/66 einigermaßen vernünftig. Zusätzlich gibt es die Auflösungen 320 mal 400 sowie 640 mal 480 Pixel.

stellungsfehler zu besichtigen, etwa am rechten Rand der Stabhochsprungmatte. Ein anfänglich netter Gag sind die Kamerafahrten zu den Athleten oder um sie herum. Bald würde man sich stattdessen lieber schönere Texturen wünschen. Diese werden bei Super-VGA-Auflösung teilweise fehlerhaft verteilt, was für interessante Effekte wie sprichwörtlich »blaue« Athleten sorgt.

Die deutsche Version wurde nicht schlecht übersetzt, die Sprachausgabe erfolgt aber weiterhin auf Englisch. Je nach ausgewählter Sprache steuern Sie einen Sportler der entsprechenden Nation. Erstaunlich ist, daß man auch als Deutscher durchaus mal mit einem dunkelhäutigen Sprinter antritt – ein klarer Fehler, auch wenn just in Atlanta mit Linda Kisabaka eine farbige Läuferin im deutschen Team war. Ein absolut unpassender Techno-Track zwingt Sie dazu, Ihre akustische Widerstandskraft zu trainieren. Die Geräuschkulisse ist Durchschnitt und die Sprachausgabe nur aufgrund ihrer Penetranz eine gesonderte Erwähnung wert.



Im Test stießen wir beim Gewichtheben 212 kg ohne jede Mühe. Bei 220 kg schafften wir es hingegen nicht, die Stärke-Anzeige (im rechts zu sehenden) auch nur zum Vorschein zu bringen.



Im Super-VGA-Modus sieht man deutliche Textur-Fehler. Und warum haben alle Läufer die Startnummer »00«?

OLYMPIC GAMES			
Hersteller:	US Gold	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		
Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht
		Übersetzung:	Durchschnitt
PC PLAYER PERSONALITY			
BORIS: ★★	MONIKA: ★★	MICHAEL: ★	ROLAND: ★
JÖRG LANGER:			★★★

STRIKER '96

Mit ihrem schnellen, actionbetonten Ballspektakel wollen die Jungs von Rage in den Strafraum von »Action Soccer« vorstoßen.

Striker vor, noch ein Tor! Die inzwischen dritte Ausgabe des unkomplizierten Fußballspiels bietet, verglichen mit dem Vorgänger aus dem letzten Jahr, eine Reihe von Neuerungen. Wesentlichster Punkt: Die Grafik präsentiert sich nun in schöner SVGA-Auflösung. Sie kann auf kleineren Rechnern aber auf VGA heruntergeschaltet werden, was nur einen minimalen Geschwindigkeitsgewinn der ohnehin schon schnellen Dribbeleien bringt. Die albern Video-Sequenzen des Vorgängers sind erfreulicherweise der Schere zum Opfer gefallen. Außerdem kann man jetzt auch in der Halle gegeneinander losgehen. In den Mannschaften spielen dann nur noch je sechs Spieler mit.

Bevor es auf den Rasen oder in die Halle geht, müssen Sie sich für einen Spielmodus entscheiden. Zur Auswahl stehen eine Liga, ein Turnier, sowie eine EM oder gar die WM. Die mitspielenden Teams werden stets aus 41 Nationalmannschaften rekrutiert, lokale Vereine gibt es nicht. Natürlich können Sie auch direkt gegen einen Kollegen oder den Computer spielen, ohne erst lang und breit an den Details feilen zu müssen. Die Namen der Spieler sind frei erfunden, in der deutschen Elf finden wir einen Stürmer namens Gas oder den Torwart Beillum. Nach der Wahl von Formation, Aufstellung, Wind und Wetter sowie der Spieldauer- und -stärke wird angepfeift. Striker kennt alle Regeln wie Rückpaß zum Torwart, Abseits oder Foul im Strafraum mit an-



Diese üble Notbremse wird mit einem Elfmeter bestraft. (SVGA)



Sturm auf brasilianische Tor – grafisch schön, aber die Tücken stecken im Detail. (SVGA)



Auch in der Halle: Fußballer im spektakulären Foul-Tiefflug. (SVGA)

schließendem Elfmeter, die Sie nach Wunsch ein- oder ausschalten können. Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für Dynamik, aber nicht in jeder Einstellung für Übersicht. Sie können jedoch jederzeit im Spiel geändert werden. Das gilt auch für die Mannschaftsaufstellung oder -taktik. Leider gibt es kein Paßsystem à la »Action Soccer«. Die Teamkollegen gehen jedoch halbwegs intelligent mit dem Spieler, der gerade im Ballbesitz ist, mit. Markierte der Vorgänger das Ziel bei einem Frei- oder Abstoß noch mit einer Art Linie aus aneinandergereihten Fußbällen, gibt es bei Striker '96 nur ein Fadenkreuz. Damit wird grob die Position des Balls bestimmt oder auch bei Eckstößen und Einwürfen der Teamkollege angepfeift. Ein Wechsel zwischen verschiedenen Spielern ist nicht möglich – Sie steuern stets den Kicker, der dem Ball am nächsten ist. Die Torwarte werden passabel vom Computer dirigiert. Der Lauf des Fußballs gehorcht nicht immer den Regeln der Physik. Manchmal plumpst das Leder einem Klumpen Knetgummi gleich auf den Rasen und bleibt wie mit gebrochenem Genick liegen, ein anderes Mal hüpfert es fröhlich wie ein Flummi umher.

(ra)

ROLAND AUSTINAT



Viele Kleingkeiten trübten meinen durchaus positiven Eindruck von Striker. Wenn bei den Hymnen vor einem Spiel anstelle des Liedes der Deutschen die Marseilleise gespielt wird, kann ich noch schmunzeln. Wenn dann aber die Steuerung der Kicker ohne Kick bleibt, runzle ich die Stirn. Denn eh man sich versieht, grätscht man dem Gegner mit einem spektakulären Sprung voll in die Waden: Unterhaltungswert beachtlich, spielerischer Nutzen verhalten.

Der Turniermodus sorgt für leichten Groll. Jede Begegnung der CPU-Teams muß mit zwei Mausclicks quittiert werden. Die Wahl des Joysticks kann nur bei einer Neuinstallation geändert werden, ebenso die Wahl der Auflösung. Dafür erkennt Striker die gängigsten Soundkarten und Gamepads.

Auch wenn das neue Striker kein wirklich schlechtes Spiel ist, können mich die teilweise comichaften Foulaktionen, die Steuerung samt Ballverlauf sowie das hektische Tempo nicht ganz begeistern. Für herzhafte Fußballduelle mit einem Kollegen aus der Redaktion bleibe ich bei Action Soccer.

STRIKER '96

Hersteller: Acclaim | Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (mit Gravis Grips oder Netzwerk)

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BOBIS: ★★ | JÖRG: ★★ | MONIKA: ★★ | MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT:



GOLD PLAYER

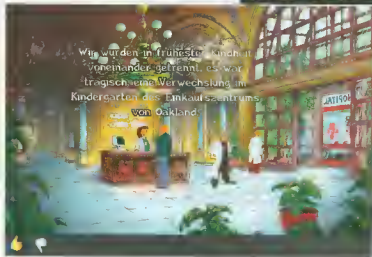
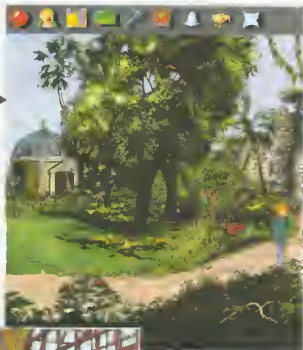
Adventure für Fortgeschrittene

BAPHOMET'S FLUCH

Die lange Wartezeit auf gute Adventures ist endlich vorbei. Nachdem Multimedia-Mogelpackungen oder supereinfache Grafikblender den Markt zu überschwemmen drohten, zeigt sich nun Licht am Ende des Sommerlochs. In Baphomet's Fluch lädt Revolution Software alle Abenteuerwilligen auf einen spannenden Kreuzzug rund um die Welt auf den Spuren der legendären Tempelritter ein.

In einer Zeit, als das Mittelalter noch so richtig finster war, wurde der Orden der Tempelritter gegründet. Angesiedelt auf den Überresten von Salomons Tempel in Jerusalem sollten diese als Schutztruppe für Pilger auf dem Weg ins Heilige Land dienen. Dabei waren auch wirtschaftliche Interessen nicht ohne Bedeutung, denn die frommen Wanderer sorgten für regen Handel und Wandel. Im Laufe der Zeit kamen die Tempelritter ihren Pflichten so erfolgreich nach, daß auch ihr Ansehen und die damit verbundene Macht stetig anstieg. Außerdem mußte jeder, der beitreten wollte, zuvor ein Armutsgelübde ablegen und allen weltlichen Besitz dem Orden stiften, was die Pfründe der Armen Ritter Christi des Tempels von Salomon, wie die Vereinigung offiziell hieß, weiter anschwellen ließ. Sinnigerweise waren die Tempel die einzigen Christen im gesamten Abendland, welche mit päpstlicher Erlaubnis Geld verleihen durften. So ganz nebenbei waren sie es denn auch, die den Kreditbrief als Reisezahlungsmittel

George ist den Tempeln auf der Spur. Die auf dem Bild eher unscheinbar wirkende Hintergrundgrafik ist in mehreren Schichten übereinander gelegt. In Bewegung wirkt das ganze Bild beinahe so plastisch wie ein echter Zeichentrickfilm.



George setzt seine ganzen Überredungskünste ein, um die Empfangsdame zu überzeugen.



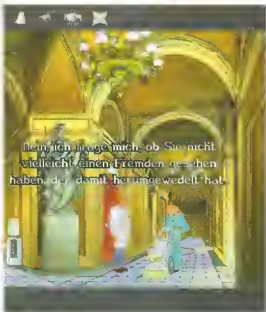
Manche Rätsel erfordern ein geschicktes Timing. Um die rote Tür öffnen zu können, muß George den Religiösmann erst einmal ablenken.



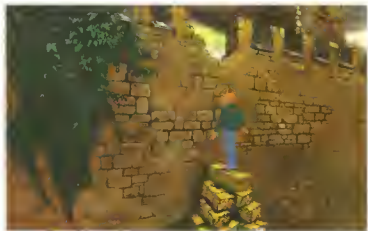
Auch in Spanien stößt George auf Tempelersuren.

erfanden. Soviel Erfolg rief natürlich auch jede Menge Neider auf den Plan. Einer davon war extrem mächtig: Philipp der IV., auch der Schöne genannt, der damalige König von Frankreich. Im Bunde mit seinem Marionettenpapst Clemens V. beschuldigte er die Tempel der Häresie und anderer Schandtaten und ließ am 13. Juli 1309, einem Freitag, alle Tempel verhaften. Eine zentrale Rolle spielte dabei die Inquisition, die den Ritten die Anbetung des, wahrscheinlich frei erfundenen, Dämons Baphomet vorwarf. Die wenigen, die dem Kesseltreiben entkommen konnten, ließen jedoch den riesigen Schatz des Ordens verschwinden. Wohin wußte höchstens der letzte Großmeister Jacques de Molay. Doch der hauchte auf einem von Phillips Scheiterhaufen 1314 sein Leben aus. Danach verliert sich die Spur der Tempel im Laufe der Jahrhunderte, bis sie mit dem Aufleben des Freimaurertums wieder auftauchten. Beide Geheimbünde sind bis heute sagenumwoben, und manche Historiker glauben, daß sie immer noch

aus höchsten Positionen heraus operieren. Selbst Papst Johannes XXIII. wurde seinerzeit verdächtigt, der damalige Großmeister beider Organisationen zu sein. Um all diese Tatsachen und Legenden hat Revolution Software das Grafikabenteuer »Baphomets Fluch« konstruiert, welches Wahrheit und Fiktion verschmelzen läßt. Denn all dieses Vorwissen, über das Sie nun verfügen, besitzt George Stobbard nicht. Der gute George erfüllt sich den Traum eines jeden guten Amerikaners: Er macht Urlaub in Paris. Dort sitzt er gemütlich vor einem lauschigen Bistro und flirtert mit der Kellnerin. Plötzlich betritt ein akkordeonbewehrter Clown die Lokalität und verschwindet kurz darauf wieder. Leider hat er sein Schifferklavier zurückgelassen, daß sich Sekunden später als getarnte Bombe explosionsartig zu erkennen gibt.



Collard, kurz Nico genannt. Die Behausung dieser attraktiven jungen Dame wird auch das Hauptquartier, von wo aus das dyna-



Bis zur Burgmauer fehlen George nur noch wenige Meter, doch ohne Hilfsmittel läßt sie sich nicht überwinden.



Eine der unterhaltsamsten Szenen spielt sich in diesem irischen Pub zwischen den beiden Kampftrinkern an der Theke und dem Wirt Mick ab.

mische Duo seine Aktionen plant. Schon bald stoßen die beiden auf die Spur des Ganoven und müssen entsetzt feststellen, daß etwas viel Größeres hinter der gewalttätigen Aktion stecken muß.

Ein uraltes Pergament führt sie dann endlich auf die Fährte der Templer, womit das eigentliche Abenteuer erst beginnt. Im weiteren Verlauf wird den Hobbydetektiven Paris zu eng. Denn bis das große Rätsel schließlich gelöst ist, stehen Reisen zu so ziemlich allen Wirkungsstätten der Tempelritter auf dem Programm. Egal, ob Irland, Spanien, Schottland oder Syrien, stets stößt George auf Überreste der Elitetruppe und letztlich sogar auf eine weltumspannende Verschwörung.

Praktisch umgesetzt muß der Spieler mit der Maus bewaffnet den unfreiwilligen Helden über den Bildschirm dirigieren. Führt der



Der Stadtplan von Paris erweitert sich automatisch um neu entdeckte Örtlichkeiten. Reisen in andere Länder finden über den Flughafen statt.

BORIS SCHNEIDER



Ausatmen, Spieler: Von knapp zehn neuen Adventures gibt es diesen Monat wenigstens eines, das die guten Traditionen des Genres weiterführt. Baphomets Fluch spielt alle anderen Genre-Kollegen, die wir diese Ausgabe testen, locker an die Wand. Die Story ist rund, die Dialoge geschliffen, die Technik brillant und die Puzzles prima. Na gut, bei den Rätseln hätte es für meinen Geschmack etwas kniffliger oder origineller zugehen können, aber die gebotene Kost nimmt den Spieler ernst, da sie weder unlogisch ist noch auf reiner Probierearbeit basiert.

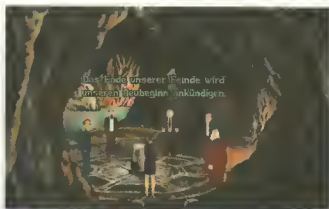
Der wahre Star des Spiels ist allerdings die Präsentation. Auf den ersten Blick wirkt Zeichentrickgrafik zwar immer kindisch, doch hier wurde handwerklich sauber gearbeitet und durchaus für Erwachsene gemalt. Und eine gute Animation ist immer noch tausendmal besser als ein Dutzend mittelmäßiger Videoclips.

Zeiger des Eingabegerätes über einen interessanten Gegenstand, ändert er seine Form. Die Lupe deutet dabei daraufhin, daß der Ort oder Gegenstand einer näheren Untersuchung wert ist. Erscheint ein Handsymbol, lassen sich Gegenstände mitnehmen, und über zwei ineinander greifende Zahnräder werden Objekte manipuliert. Natürlich bevölkern zahlreiche Personen die jeweilige Szenerie, die mit Hilfe des Sprech-Icons gern zu einem Plausch bereit sind. Dabei öffnet sich am oberen und unteren Bildschirmrand eine Leiste, die zur Verfügung stehende Gesprächsthemen und Gegenstände zur lebhaften Diskussion bereit stellt. An gleicher Position befindet sich auch das



Eine Information erhält man auch telefonisch.

»Inventory«, in dem sämtliche mitgenommenen Objekte aktiviert werden. In Paris beginnend, finden Sie sich schnell auf einem Stadtplan wieder, der all die Örtlichkeiten verzeichnet hat, die Sie bereits besucht haben oder von denen Sie zumindest wissen. Reisen ins Ausland werden ebenfalls von dort aus über den Flughafen abgewickelt. Die einzelnen Orte selbst sind jeweils nur eine Handvoll Bildschirme groß, wobei manche sich über mehr als eine Breite erstrecken, so daß an den Enden einfach weitergescrollt wird. Andere werden beim Verlassen ausgeblendet. Ist ein bestimmtes Schlüsselrätsel gelöst, oder reist George an einen neuen Ort, wird zumeist eine verbindende Zwischensequenz ein-



Sind das wirklich die Verschwörer?



Nur nicht nach unten sehen: George betätigt sich als Fassadenkletterer.

geblendet, wobei spätestens hier der Unterschied zwischen Computerspiel und Trickfilm verschwindet. Bestaunt werden darf das alles unter SVGA und mit 256 Farben. Um eine gewisse Plastizität zu erzielen, haben die Entwickler von Revolution Software mehrere Grafikebenen übereinander gelegt, die sich unterschiedlich schnell bewegen können. Durch dieses, bislang fast ausschließlich Actionspielen vorbehaltene Parallax-Scrolling wirken viele der Szenerien erheblich dreidimensionaler. Unterstützt dazu gesellen sich die fließend bewegten Figuren, wobei jede einzelne aus unzähligen Animationsphasen besteht. Und ganz gegen den Zeitgeist verzichtete Revolution Software auf Videoszenen, und schuf »Baphomets Fluch« aus einem Guß. Sämtliche Grafiken wurden von Hand gezeichnet und später am Rechner nachbearbeitet. Hinter diesem Aufwand steht auch die akustische Untermalung nicht zurück. Für den gesamten Soundtrack haben die Engländer ein echtes Orchester verpflichtet, und alle Dialoge ertönen in wohlklingendem Deutsch. Das zwei CDs umfassende Adventure läuft sowohl unter MS-DOS, wie auch Windows 95, wobei im letzteren Fall Autoplay und DirectX unterstützt werden.

(mic)

MICHAEL SCHNELLE



Baphomets Fluch bietet wirklich so ziemlich alles, was man von einem guten Adventure erwarten darf. Die Story ist sehr spannend und komplex, ohne daß sie sich in langweiligen Details allzusehr verliert. Vor allem die Verquickung der historischen Fakten mit der erfundenen Handlung ist sehr gelungen. Dazu gibt es wundervoll unterstützende Musik und professionell gemachte, deutsche Sprachausgabe. Das Rätsel-Design kommt zum Glück, abgesehen von einer Mini-Schachpartie, ohne Verschiebe- oder Farbenpuzzles aus. Und auch auf die immer wieder gern verwendeten Labyrinthläuferreien, welche meist mangelnde Handlungslänge vertuschen sollen, wurde komplett verzichtet. Die Rätsel sind stets logisch und mit ein wenig Überlegung zu lösen. Allerdings hätten hier ein paar neue Ideen nicht geschadet. Besonders das Verwenden von Gips mit Wasser um Vertiefungen im Boden zu fixieren wurde schon x-mal geboten, zuletzt in Gabriel Knight 2. Dafür laufen Gespräche so lange selbsttätig ab, bis eine echte Entscheidung verlangt wird. Nervige und sinnlose Spielchen à la »Welche der drei unbedeutenden Antworten wähle ich denn nun?« sind somit kein Thema. Überhaupt ist die Steuerung ein dickes Plus auf der Habenseite. Baphomets Fluch kommt ohne überflüssige Doppelklicks oder gewagte Tastatur-Maus-Kombinationen aus und läßt doch der Experimentierfreude genug Raum. Profis werden jedoch ganz klar unterfordert, Normalspieler können sich aber auf zwei, drei spannende und extrem unterhaltsame Wochenenden einstellen. Und das ist doch erheblich mehr als die meisten Mitbewerber derzeit bieten können.

BAPHOMET'S FLUCH

Hersteller:	Revolution Software	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS und Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JORG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

MICHAEL SCHNELLE:



ARMORED FIST 2

**MONTIERT VON RUSSEN,
ZERLEGT VON GERD AUS BERLIN.**



Sie werden überrascht sein, was Sie alles auseinandernehmen können bei Armored Fist 2, der ultimativen Panzer-Simulation. Gehen Sie mit der niederwalzenden Kraft des M1A2[®] Abrams[®] zum Angriff über. Erleben Sie 3D-Realität durch NovaLogics atemberaubende neue Voxel Space 2[™] Grafik. Hören Sie donnerndes Kampfgetöse in durchdringendem digitalen Stereosound. Natürlich können Sie auch gemeinsam mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen. Erwarten Sie nur nicht, daß sie danach noch Freunde sind...

Und denken Sie nie, daß Ihr Leben ewig währt, Gerd.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Armored Fist ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Armored Fist 2 - M1A2 Abrams, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.



NOVA



LOGIC

GENE MACHINE

Viele Spielefirmen bauen bei ihren Adventures auf Videotechnik. Vic Tokai arbeitet mit seiner neuesten Produktion diesem Trend entgegen. Grafikstil und Story orientieren sich an vergangenen Zeiten.

Das Grafikadventure »Gene Machine« führt Sie zurück in die Epoche des viktorianischen Englands. Es ist das Zeitalter der Erfindungen, doch nicht alle neuen technischen Errungenschaften dienen gemeinnützigen Zielen. Ein verrückter Wissenschaftler hat eine Maschine erfunden, mit der er Tierarten mixen kann. Mit Hilfe der im Verlauf seiner Experimente entstehenden, absonderlichen Mutanten-Armee will er die Weltherrschaft an sich reißen. Eines der Versuchstiere, eine Katze mit menschlicher Intelligenz, kann dem Labor des Wahnsinnigen entfliehen. Sie gelangt nach London und bittet den renommierten Amateurwissenschaftler Piers Fanshawe um Hilfe. Der englische Gentleman versucht daraufhin zusammen mit seinem Butler Mossop heroisch die Erde zu retten.

In diesem klassischen Point&Click-Adventure des Divide-by-Zero-Teams (»Innocent until caught«), lenken Sie Ihren Helden mit der Maus über aquarellierte Hintergründe in Super VGA. Die Charaktere sind in Comic-Manier animiert, für ihre Gestaltung war Alistair Graham (bei Disney-Film einer der Macher von »The Legend of Fa Mulan«) verantwortlich. Es finden sich auch einige 3D-Grafiken im Spiel. Das übliche Absuchen des Bildschirms mit der Maus fördert



Dieser Wissenschaftler fordert einiges von Piers, ehe er ihn als Raketenpassagier zulässt.



Ehe er in See sticht, bringt der Gentleman noch die Hafenarbeiter durcheinander.



Hier sehen Sie das Inventar mit seinen Icons.

über Gegenständen und Personen eine kurze Beschreibung zu Tage. Auf Mausklick öffnet sich bei für die Handlung wichtigen Dingen eine Iconleiste mit jeweils angepaßten Aktionen, wie beispielsweise ansehen, nehmen, riechen, schmecken oder plaziieren. Wenn Sie etwas einstecken, landet es als Grafiksymbol im Inhaltsverzeichnis, welches verdeckt am unteren Bildschirmrand liegt. Es erscheint, sobald Sie mit der Maus nach unten fahren oder auf die Leertaste drücken. Sie können Ihre Sammelstücke

im Inventar vor jedem Einsatz auch genauer untersuchen und mit anderen, bereits gefundenen Accessoires verbinden.

Ganz in der Tradition der Jules-Verne-Romane führt die Rettungssaktion die Protagonisten an alle möglichen Orte und läßt sie mit diversen Gerätschaften und ihren Erfindern Bekanntschaft machen. Unter anderem fahren die Helden nicht nur per Droschke kreuz und quer durchs London des 19. Jahrhunderts, sondern stechen auch in See und landen sogar auf

dem Mond. Hierzu benötigen Piers und sein Diener, die an Sherlock Holmes und Dr. Watson erinnern, natürlich die entsprechenden Fahrzeuge und die Hilfe deren Besitzer. Um von ihnen eine Mitfahrgelegenheit zu ergattern, ist einige Überzeu-



Die Audienz bei der Königin will verdient sein, ist aber unumgänglich.



COMANCHE 3

ZEIT FÜR EINEN WIRKLICH DICKEN BRUMMER.



Der Comanche® RAH-66™, die Kampfmaschine. Übernehmen Sie die Kontrolle in Comanche®3, der neuen mit modernster Technologie ausgestatteten Helikopter-Simulation. Erkunden Sie eine unglaubliche 3D-Landschaft, die durch die revolutionäre neue Voxel Space 2™ -Grafik-Engine

entstand, genießen Sie den überraschend klaren, digitalen Stereosound und entscheiden Sie sich für Spiele über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung.

Haben Sie das Zeug dazu?

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Comanche ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Comanche 3, RAH-66, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.





Der feine Herr darf auch das Rotlichtmilieu ...



... und die Hilfe von Ganoven nicht verachten.

gungsarbeit nötig. Außer vorgefertigten Dialogen mit Nebenrollenhabern, führen Sie hierzu Multiple-Choice-Unterhaltungen mit den anderen Darstellern. Dabei ist die Reihenfolge oder Auswahl der Sätze, die Sie anwählen, unerheblich, da Sie ohnehin meist einfach alle abhaken müssen. Je nachdem, ob Sie sich für Sprach- oder Textausgabe (oder beides zusammen) entschieden haben, plaudern die Gesprächsteilnehmer in äußerst gewähltem und stilgerecht leicht antiquiertem Deutsch drauflos. Während längerer Spielpausen begutachtet Piers seine Fingerringe oder schaut ungeduldig auf seine goldene Taschenuhr. Sobald Sie jedoch auf eine für ihn zugängliche Stelle am Bildschirm klicken, macht er sich auf den Weg. Damit Sie nichts wichtiges übersehen, ist es ratsam das Helden an allen Orten auch jeweils in Richtung Bildränder zu lenken. Gelangt er dorthin, wird ein Stück in die jeweilige Richtung gescrollt. Dabei erscheinen eventuell neue Gegenstände oder Bildausgänge. Diener Mossop wuselt während des Abenteuers stets an der Seite seines Herrn herum

Unsere Helden tapfen weder in Sackgassen, noch schweben sie in akuter Lebensgefahr. Erst wenn alles getan ist, geht es weiter und meist sind die Hinweise auf Fehlendes eindeutig. Der Spielfortschritt wird als Prozentzahl angezeigt, die praktischerweise auch neben dem jeweiligen Savestand auftaucht, so daß man beim Laden stets sofort den »weitesten« Spielstand erkennt. Sie können das Spiel jederzeit und beliebig oft speichern.



Auf der Karte können Sie Ihre Ziele bequem anwählen.



Die Droschke stammt aus einem 3D-Programm; mit ihr reisen Sie in London umher.

MONIKA STOSCHKE



Wenn Sie Abenteuerspiele mit hübschen, handgezeichneten Grafiken und ohne unnötiges multimediales Beiwerk mögen, wird Ihnen dieser Mix von Sherlock-Holmes-Krimi und Jules-Verne-Romanen gefallen. Die Story vom verrückten Wissenschaftler ist zwar nicht neu, aber ganz nett aufbereitet, und an den Puzzles werden auch Geübte einiges zu knacken haben. Der Grafikmix stört mich nicht sonderlich, dafür irritieren die teils sparsamen Animationen und der Zickzackkurs, auf dem der Hauptdarsteller über den Bildschirm schreitet (und dabei manchmal direkt durch seinen im Weg stehenden Diener hindurch). Die verdeckte Iconleihe taucht manchmal unerwünscht aus der Versenkung auf, wenn man aus dem Bild gehen möchte. Den zählen, ausladenden Dialogen und der etwas unständlichen Bedienung hätte ein leichtes Aufpeppen bestimmt gut getan. Sie sind manchmal ermüdend, ebenso wie die längeren Ladezeiten beim Reisen. Da ist wohl ein wenig zuviel viktorianischer Mief mit ins Spiel geraten. Die Witze gehören eher zur Kategorie »Humor ist, wenn man trotzdem lacht«, da schwarzer, englischer Wortwitz naturgemäß schwer ins Deutsche zu übertragen ist. Die Soundeffekte und kleinen Animationen sind dafür recht gut gelungen, was von der Musikbegleitung nicht immer behauptet werden kann. Alles in allem ist Gene Machine ein grundsolides Spiel, bei dem sich Stärken und Schwächen die Waage halten, das aber auf jeden Fall ein Abenteuer wert ist.

GENE MACHINE

Hersteller: Vic Tokai
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ ROLAND: ★★ MICHAEL: ★★

MONIKA STOSCHKE:



F22 LIGHTNING II™

HOLEN SIE EINEN RUNTER.



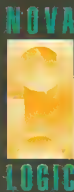
Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein

und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc.
© 1996 NovaLogic, Inc.



THE PANDORA DIRECTIVE

Tex Murphy ist zurück. Obwohl der schusselige Privatdetektiv vor gut einhalb Jahren mit »Under a Killing Moon« sein Multimedia-Debüt am PC mit eher mittelpfächtigen Erfolg absolvierte, wird er nun erneut und auf sechs CDs von Access auf die Menschheit losgelassen.

Die Geschichte von Tex Murphy reicht bis ins Jahr 1989 zurück. Zu einer Zeit, als noch Atari ST und Amiga den Markt beherrschten, hatte der Privatschnüffler in »Mean Streets« seinen ersten Auftritt. Kurz darauf löste er seinen zweiten Fall in »Marian Memorandum«. Danach wurde es längere Zeit still um ihn. Doch Ende 1994 reaktivierte Access den passionierten Trenchcoat-Träger. Dabei vollzogen die Amerikaner mit »Under a Killing Moon« den Schritt vom reinen Grafikadventure zum Multimedia-Programm mit Videoeinlagen. Außerdem waren ein paar angestaubte Schauspielerei wie Brian Keith (»Hardcastle & McCormick«) mit von der Partie.

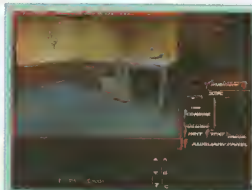
»The Pandora Directive« knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Ein Jahr ist in New San Francisco, dem Schauplatz der Handlung, seitdem vergangen. Im Jahre 2043 ist der dritte Weltkrieg seit circa dreißig Jahren vorbei. Die Erde ist aber fast überall immer noch radioaktiv verseucht und die Menschheit aufgeteilt in »Normalbürger« und degenerierte Mutanten. Letztere



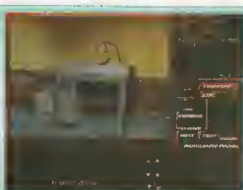
Gespräche werden über eine Stichwortliste abgewickelt. Was die verschiedenen Personen auf Tex' Fragen zu sagen haben, erfährt man dann aus einem abgespielten Video.

Wie schon in »Under a Killing Moon« können Sie sich frei in der echtzeitbe-rechneten SVGA-Grafik bewegen.

wurden von der Gesellschaft in Ghettos abgeschoben, wo sie sich ihren eigenen Lebensraum aufgebaut haben. In einem dieser Mutanten-Slums lebt Tex. Ewig pleite und selbstverständlich geschieden harret er in einer billigen Absteige der Dinge, die da kommen. Jedoch sind neue Aufträge derzeit echte Mangelware. Außerdem hat er sich gerade eine Abfuhr beim Objekt seiner Begierde geholt. Doch der gute Tex ist ein Detektiv der alten Schule. Als eine Mischung aus Mike Hammer und Sam Spade lässt er sich so leicht nicht erschüttern. Und sein Optimismus scheint belohnt zu werden: Eines schönen Tages kommt ein Fremder in sein Büro. Er nennt sich Gordon Fitzpa-



Tex bewegt sich frei durch dieses Zimmer



... arbeitet sich bis zu diesem Schreibtisch vor



... und blickt nach unten auf den Inhalt.

trick und möchte einen alten Freund wiederfinden. Der ist Wissenschaftler und seit einiger Zeit spurlos verschwunden. Und auch dessen hübsche Assistentin Sandra ist nach einem abgebrochenen Telefongespräch unauffindbar.

Die versprochenen 500 Scheinchen pro Tag sind nicht von Pappe, und so macht sich Tex auf die Suche nach den beiden. Doch schon bald entwickeln sich seine Ermittlungen in eine völlig andere Richtung. Denn ein todegegaubarer Serienmörder treibt in der Chandlerstreet, wo Tex wohnt, sein Unwesen. Und so ganz nebenbei kommt ihm sein eigenes Liebesleben in die Quere in Form der Zeitungsverkäuferin Chelsea. Die noch aus dem Vorgänger bekannte Schöne läßt sich nämlich tatsächlich auf ein Rendezvous ein. Doch dazu kommt es nicht mehr. Denn Tex stößt auf mysteriöse Zusammenhänge zwischen seinem Fall und dem berühmten vermeintlichen UFO-Absturz bei Roswell in den vierziger Jahren unseres Jahrhunderts. Und kaum hat er eine erste Spur zum Vermissten aufgetan, überschlagen sich die Ereignisse. Das ist knapp zusammengefaßt die erste halbe Stunde des Spiels, von denen zehn Minuten allein auf das ausführliche Intro fallen. Derart eingestimmt, durchstreift der Spieler im Trenchcoat von Tex Murphy die Gegend in der Ich-Perspektive. Dabei kann er sich völlig frei durch die 3D-Grafiken arbeiten. So sind Drehungen und Bewegungen in jede Richtung möglich. Wichtige Gegenstände und Schalter am Boden fallen erst dann auf, wenn man nach unten schaut. Soll ein Objekt näher betrachtet und begutachtet werden, muß per Leertaste aus dem Bewegungsmodus in den »Interaktionse-Mode gewechselt werden. Daraufhin ändert der Mauszeiger seine Form in die einer Lupe, und die Gegenstände lassen sich anklicken. Kann man einen aufnehmen oder manipulieren, werden diese Möglichkeiten in einer Verbenliste markiert und lassen sich über die rechte Maustaste



◀ Auch Puzzleleinen gehören zum Alltag eines Privatdetektivs. Hier muß beispielsweise eine Bombe entschärft werden.



So mancher kleine Schockeffekt darf natürlich nicht fehlen. An dieser Moderleiche hat schon arg der Zahn der Zeit genagt.



Dem armen Kerl bleibt selbst die Kanalisation nicht erspart.

ausführen. Ähnlich geht man in Gesprächen mit den Leuten, die man unterwegs trifft, vor. Allerdings müssen die meisten erst einmal in plauderfreudige Laune versetzt werden, was durch eine von drei auswählbaren Grundstimmungen geschieht. Sodann erscheint eine Liste mit befragungswürdigen Themen. Die wird automatisch erweitert, sobald Tex auf neue Hinweise gestoßen ist. Manche der angesprochenen Personen wollen, bevor sie Informationen oder Gegenstände preisgeben, zuerst einmal eine Vorleistung von unserem Schnüffler. Handelt es sich dabei zu Beginn zumeist um Geld, kann es sich im weiteren Verlauf auch um einen bestimmten Gegenstand handeln. Doch das ist noch lange nicht alles. Denn manchmal, wenngleich auch recht selten, muß Tex kleine Geduldsspielen lösen. Beispielsweise erhält er von einer Clubtänzerin ein zerrissenes Blatt Papier. Betrachtet er die Schnipsel, blendet das Programm auf einen Extrabildschirm um, wo sämtliche Stücke wirr durcheinandergewirbelt sind. Mit Hilfe der Maus und der Tastatur muß der Spieler unter Zeitdruck alle Teile wieder richtig anordnen, um die Botschaft des Schreibens entziffern zu können. Überschreitet er das Zeitlimit, gibt es keine Bonuspunkte. Das ist deshalb von Bedeutung, weil jede richtige Aktion in Punkten vergütet wird, und diese sich zum Kurs 2:1 in Geld umwandeln lassen. Ist ein Informant dann wirklich mal gierig, oder muß ein ganz bestimmter Gegenstand erworben werden, ist ein sattes Punktekonto oft die einzige Möglichkeit, an Geld zu kommen. Extrapunkte können außerdem durch die Erle-

MONIKA STOSCHKE



Access ließ sich für den guten, alten Tex Murphy nicht groß auf Experimente ein, was die Präsentation, Komfort und Ausstattung angeht. Dabei hätte er Besseres verdient, als das erneut umständliche Hin- und Hergeschalte zwischen den diversen Modi. Naja, wenigstens hat man ihm eine ganz ansprechende Story spendiert. Die Puzzles sind halbwegs erträglich und dank eingebauter Tips auch für Einsteiger lösbar. Gut gefällt mir, daß es im Expertenmodus sogar ein paar kleine Dinge mehr zu tun gibt und das Spiel fair, sprich ohne Sackgassen, ist. Die Möglichkeit, ein anderes Spielende zu erleben, ist mehr Blendwerk, da die Wege dorthin sich zu sehr ähneln. Dafür nervt es, wenn heutzutage noch der Spieler mit sechs CDs von Diskjockey gemacht wird. Die schauspielerischen »Fähigkeiten« von Chris Jones sind nicht unbedingt mein Fall, aber einer ist ja immer der Loser, und so gehört der Möchtegern-Marlowe im Genre in jeder Hinsicht zu den mittelmäßigen Söhnen dieser Erde.



Vom Bondgirl zur Nebendarstellerin: Tanya Roberts hat auch schon bessere Zeiten erlebt.

digung sinnvoller, doch für den eigentlichen Spielverlauf unwichtiger Aktionen ergattert werden.

Blutige Anfänger, die mit The Pandora Directive ihr erstes Adventure lösen wollen, dürfen auf eine umfangreiche Hilfefunktion zurückgreifen. Dazu müssen sie jedoch in den »Entertainment«-Modus wechseln. Dort sind nur die wichtigsten Aufgaben zu erledigen, zu denen sich Schritt für Schritt die Lösung abrufen lässt. Hat man einmal diesen Weg beschritten, gibt es jedoch keine Rückkehr mehr in das erweiterte Spiel. Jedenfalls steht es so im Handbuch. Doch wenn Sie sich, nach vorheriger Warnung, trotzdem einen Tip geben lassen und danach einen alten Spielstand

MICHAEL SCHNELLE



Wer zusammen mit Tex Murphy das Geheimnis um die Pandora Directive lösen will, hat totschier ein Déjà-Vu-Erlebnis. Die SVGA-Gratik, egal ob in den Videos oder der 3D-Perspektive, ist im Vergleich zu Under a Killing Moon nur wenig oder gar nicht verändert worden. Das trifft auch auf die Steuerung mit ihren mehreren Modi zu. Und während die Präsentation seinerzeit ganz schick war, wäre gerade bei der Steuerung ein weites Feld für Verbesserungen gewesen. An das permanente Jonglieren mit Tastatur, Maus und den sechs CDs gewöhnt man sich nie ganz richtig. Dafür stimmt die Atmosphäre. Denn zum Glück wurden die heutzutage allseits beliebten Puzzleleinlagen nur sehr spärlich eingesetzt. Zudem kann man sie (nach einem kurzen Blick ins Online-Hintbook) per Tastaturscode umgehen.

Das Hauptgewicht liegt ganz klar auf den Rätseln klassischer Bauart. Mit dem Prinzip mal einen Gegenstand aufzusammeln und an anderer Stelle zu benutzen oder einzutauschen hat Access zwar nicht das Genre revolutioniert, doch erhebt sich The Pandora Directive angenehm über die Flut von inhaltsarmen Multimedia-Programmen. Im Gegensatz zu Monika finde ich, daß die laienhaften darstellerischen Leistungen von Chris Jones schon wieder amüsant sind und zum Image des notorischen Verlierers Tex Murphy gut passen. Außerdem ist der Plot wirklich interessant und spannend. Hat man den Fall allerdings einmal gelöst, ist das Versprechen mit einer anderen Vorgehensweise einen neuen Schluß zu sehen weniger reizvoll, da im eigentlichen Spiel zu wenig Unterschiede bestehen. Doch genug geknack: Wer den Vorgänger mochte, darf unbesorgen zugreifen, und auch Neulinge mit Angst vor dicken Brocken wie Zork Nemesis können sich hier ihre ersten Sporen verdienen.

wieder laden, können Sie trotzdem ganz normal weiterspielen. Aber egal wofür man sich auch entscheidet, sind vor allem die ersten Gespräche von entscheidender Bedeutung für den weiteren Spielverlauf. Denn je nachdem, ob man sich betont korrekt, cooler oder zynisch verhält, variieren bestimmte Schlüsselzenen im Spiel und damit der Ausgang der Handlung. Insgesamt sind so sieben verschiedene



Diesele Wohnung ...



... aus unterschiedlichen ...



... Perspektiven.

Schlüsselsequenzen möglich. Die Art der Rätsel wird davon aber nicht beeinflusst. Auch für The Pandora Directive hat Access wieder ein paar alte Hollywood-Veteranen reaktiviert. Doch wie schon in Under a Killing Moon haben die bekannteren Namen bestenfalls kurze Gastauftritte. Prominenteste Kandidatin in der Riege der Darsteller ist sicherlich Tanya Roberts, die der Mehrheit aus Roger Moores letztem Bondauftritt in »Im Angesicht des Todes« oder »Sheena« bekannt sein dürfte. Weniger vom Namen her vertraut ist dagegen Kevin McCarthy, den die meisten jedoch schon in zig TV-Serien, wie etwa »Das Model und der Schnüffler« gesehen haben. Barry Corbin ist dagegen hierzulande nur den wenigsten ein Begriff. Die Hauptrolle wird wieder, wie zuvor, von Chris Jones verkörpert. Dieser junge Mann ist eigentlich kein Schauspieler, sondern der Entwicklungsleiter von The Pandora Directive und seinem Vorgänger. Und auch der Rest der Crew war weitgehend schon beim letzten Mal zu erleben. Das ganze Spiel ist derzeit noch komplett in englisch, wobei sich auch Untertitel zuschalten lassen. Ob, und in welcher Form eine deutsche Fassung erscheint, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. (mic)

THE PANDORA DIRECTIVE

Hersteller:	Access	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	JÖRG: ★	MONIKA: ★★	ROLAND: ★★
-----------	---------	------------	------------

MICHAEL SCHNELLE:



Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

Ab Oktober
für PC CD-ROM

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST
IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU
UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN
SIE BEREBIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE
FREUNDE AUF'S SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN
KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLLENEN
DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN
SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.



Top-Highlights:

➡ Ein interaktives Detektiv-Adventure
im Stil des „Film Noir“ der 40er Jahre

➡ 30 gerissene Charaktere in einer
raffiniert-verworrenen Geschichte

➡ Zahlreiche nicht lineare Spiellösungen

➡ Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack

➡ Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden

➡ Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
INTERACTIVE SOFTWARE

<http://www.bomilo.com>

PHILIPS

© Copyright Beam Interactive Pty. Limited and
Philips Interactive Media International Limited 1996.

BEAM
SOFTWARE

GOLDEN GATE KILLER

Das Warten ist vorüber – nach langer Verzögerung kann die Jagd auf den Mörder aus San Francisco endlich auch in Deutsch beginnen.

Die Woche fängt ja gut an – nach einer nebeligen Fahrt von Berkeley in die Stadt geraten Sie in den morgendlichen Berufsverkehr auf der Market Street und fahren beinahe ein paar Touristen über den Haufen, die quer über die Straße rennen, um auf einen Wagen der Cable-Cart-Bahn zu springen. Schließlich kommen Sie mit einer halben Stunde Verspätung im San Francisco Police Department (SFPD) an. Dort können Sie noch nicht mal Ihren Kaffee in Ruhe austrinken, denn Ihr Partner Mike Mancero berichtet Ihnen, daß ein Angler am Pier 91 eine Leiche aus dem Wasser gefischt hat. Sie schnappen sich also die Dienstmarke und schwingen sich hinter das Steuer Ihres Crown-Victoria-Dienstwagens. Hassen Sie nicht auch so einen Montag morgen?

In »Golden Gate Killer«, Groliers Krimi-Adventure nach einer wahren Begebenheit, müssen Sie als Detective vom SFPD diesen Mordfall aufklären. Am Pier warten bereits die Kollegen von der Spurensicherung und der Gerichtsmedizin auf Sie. Der Angler steht als Zeuge daneben. Nach ein paar kurzen Gesprächen lassen Sie ein paar Fotos von dem offenbar ermordeten Toten machen und veranlassen Laboruntersuchungen von Indizien. Anschließend geht es wieder in die Zentrale, um dort den Computer nach vermißten Personen zu befragen. In der Tat wird das Opfer von dessen Sohn identifiziert, der der Polizei sein Verschwinden gemeldet hatte.



Im Laufe des Spiels können Sie immer neue Orte anwählen.

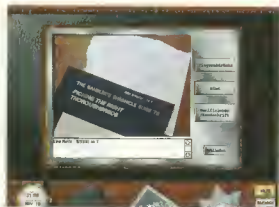
Ein weiterer Verdächtiger: der etwas manische Mickey Lamar.



Der Tod ist leider niemals lustig – und der Anblick der Waserleiche auch nicht.



Die wichtigsten Aussagen aller Unterhaltungen werden vom Computer automatisch schriftlich festgehalten. Benutzte Genrekollektive »Elk Moon Murderer« dazu noch einen elektronischen PDA, so arbeitet man beim SFPD etwas bodenständiger mit einem guten, alten Notizblock. In einem Wochenplaner werden die Ergebnisse zusammen mit denen der Spurensicherung abgeheftet. Sprechen Sie mit einer Person, so erzählt diese Ihnen im Videofenster erst einmal, was ihr auf dem Herzen liegt. Danach können Sie Ihr Gegenüber anhand der Notizen der bereits verhörten Personen zu jedem bisher angesprochenen Thema befragen. So lassen sich frühere Antworten auf ihren Wahrheitsgehalt abklopfen oder ein Ereignis von verschiedenen Blickwinkel beleuchten. Unterdessen gehen die Ermittlungen weiter. Es stellt sich heraus, daß der Tote, Charlie Rice, zwei Kinder namens Earl und Lisa gehabt hat. Seine von ihm geschiedene Frau ist bereits verstorben. Während Earl als Immobilienmakler arbeitet, verdient Lisa, die seit langem Drogenprobleme hat, als Fahrradkurier ihr Geld. Der alte Charlie hat in seiner Freizeit gerne im »City Club« einen über den Durst getrunken oder sein Geld bei Wettschäften eingesetzt. Man munkelt, daß sich Charlie bei einer Wette übernommen habe und dem Buchmacher Tony Gormier noch eine Menge Geld schuldig sei. Doch der wäre nicht der einzige, der einen Grund gehabt hätte, mit Charlie einen Ausflug zum Hafen zu unternehmen. Charlie hat gerne und oft mit Frauen angebandelt, egal, ob diese verheiratet waren oder nicht. Seine letzte Affäre mit Denise hat ihrem Ehemann Dave gar nicht gefallen. Ein weiterer Verdächtiger: der leicht debile Mickey Lamar, der



Wichtiges Indiz: eine Notiz in Charlies Wohnung.

gedroht haben soll, Charlie umzubringen, nachdem dieser ihn gefeuert hat. Charlie Rice hatte auch eine Lebensversicherung, deren Begünstigte seine Kinder sind ...

Ihre Ermittlungen ziehen immer weitere Kreise, und nach ein paar Tagen

haben Sie Tutzende von Zeugen verhört. Netterweise stehen Ihnen zur Lösung des Falls zwei Wochen zur Verfügung, und Sie können, wie im wirklichen Leben, auch ein paar Überstunden machen. Allerdings kommen Sie dann am folgenden Tag erst ein paar Stunden später ins Büro – Schlaf muß sein. Es lohnt sich, bei den Befragungen eine Aussage hartnäckig zu hinterfragen – manche Personen rücken erst nach und nach mit der Wahrheit heraus. Ein erneutes Gespräch bringt oft neue Erkenntnisse. Sind Sie der Meinung, daß Sie einen Verdächtigen ausgemacht haben, können Sie ihn ins Verhör nehmen oder gar eine Hausdurchsuchung beantragen. Dazu sortieren Sie aus allen Aussagen, Dokumenten und Beweisstücken genau die heraus, welche diese Person belasten. Auch Strafzetteln für Falschparken oder Vorstrafen für frühere Verbrechen, die Sie über den Polizeicomputer entdeckt haben, machen sich prächtig in der Akte der Verdächtigen.



Der schmierige Buchmacher Tony Gormier rechts im Bild weiß mehr, als er dem Detective sagen will.

Moment zu Gerichtspannen à la O.J. Simpson kommen kann.

Technik-Tipp: Golden Gate Killer wird in einer komplett übersetzten Hybrid-CD-RDM für PCs und Macs in Deutschland erscheinen. Wenn Sie in unserem Test dennoch ein englisches Bildschirmfoto entdecken, liegt das daran, daß wir zwei Versionen getestet haben: Die deutsche Fassung lag uns bis zum Redaktionsschluß nur in der Mac-Version vor, die aber spielerisch mit der englischen (und auch deutschen) Windows-Version identisch ist. Die Hardwareanforderungen sind erfreulicherweise sehr mäßig, schon mit einem schnellen DX/2- beziehungsweise DX/4-PC laufen die Videos flüssig. (ra)

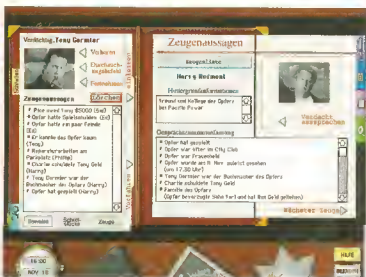
ROLAND AUSTINAT



»Fahr schon mal den Wagen vor, Mike, ich kenne den Mörder.« Bis Sie Detective Austinat diesen Satz sagen hören, vergeht netterweise eine ganze Menge mehr Zeit als bei vergleichbaren Spielen wie Elk Moon Murder oder Terror Trax. Durch das clevere Befragungssystem, das auch Fragen zu Themen erlaubt, die von anderen Personen angeschnitten worden sind, kommt erheblich mehr Tiefe ins Spiel. Für Authentizität sorgen das Untersuchen von Beweismitteln auf Fingerdrücke, Blut oder Fasern und der Check der Strafregister eines Verdächtigen im Polizeicomputer. Unerwartete Telefonanrufe mit Insider-Hinweisen führen zu neuen Spuren.

Dank des höchst praktischen Notizbuchs wird das Spiel auch bei der großen Menge von befragten Personen nie unübersichtlich. Neben der jederzeit abrufbaren Online-Hilfe gibt auch Frank Falzon, der Detective, der damals den echten Killer dingfest gemacht hat, im Videofenster Tipps für die Ermittlungen.

Die Übersetzung ist erfreulich gut geraten: Die Stimmen kommen nah an die der englischen Schauspieler heran, so klingt Charlies Freund Harry ähnlich knorrig wie im Original – und lippensynchron. Zur Perfektion fehlt manchmal etwas der Pep, den zum Beispiel der Kollege aus dem Polizeilabor unserem Detective im Original entgegenbringt. Wenn ich zwischen dem direkten Konkurrenten Elk Moon Murder und Golden Gate Killer wählen müßte, würde ich zum Krimi aus San Francisco greifen, der insgesamt längeren Spielspaß und die stimmungsvollere Atmosphäre bietet.



Im Notizbuch und Planner werden die einzelnen Aussagen und Beweisstücke zusammengepuzzelt.

GOLDEN GATE KILLER

Hersteller: Bomico
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95, Mac
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JDRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★

ROLAND AUSTINAT:



ES WIRD KOMMEN DER TAG...

...AN DEM DIE DUNKELHEIT REGIERT...

...UND DU DEINEM SCHICKSAL BEGEGNEST.

MDK

Shiny
ENTERTAINMENT
TM

ARRIVAL IN 9.849.600 SEC
IN NOVEMBER

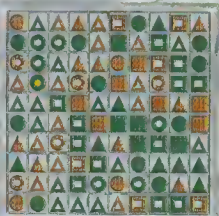
NO. 1 BUT NOT
Akclaim
Entertainment Group

PUBLISHED BY SHINY ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. © SHINY ENTERTAINMENT INC. MDK LOGO AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

MILO

Wenn das die Venus wüßte – können bein-
harte Rätsel im Gewand eines »Myst« für
Arme einen Androiden wiederbeleben?

Hintergrundgeschichten, die die Welt nicht braucht: Ein Androide namens Milo hält die Gebäudeüberreste einer längst untergegangenen außerirdischen Zivilisation in Schuß (warum?). Leider sind auch die Mechaniker ausgestorben, und so geraten im Laufe der Zeit seine Schaltkreise etwas aus dem Takt (na und?). Sie haben natürlich ein Herz für Maschinen und wollen seine Schmierölreservoirs wieder auffüllen. Das ist nicht einfach: Schon leicht verwirrt stellt Ihnen Milo auf sieben Inseln 14 Aufgaben. Nur wenn Sie diese lösen, läßt er Sie an seine Chips. Ja, so sind Sie, die Androiden, immer zu einem Spaß bereit. Leider ist das, was nun folgt, nicht mal ansatzweise komisch, geschweige denn packend oder unterhaltsam. Hinter den Aufgaben verborgen sich schlichte Reversi- und Solitär-Spielen in allen nur denkbaren Abarten. So müssen Sie Steine auf riesigen Spielfeldern umherschoben, überspringen oder neu ordnen. Sie werden zum Obstplücker und Kartenleger, und gelegentlich ertönt Milos verzerrte Stimme aus dem Äther, der marginale Hinweise à la »Dieses Spiel ähnelt Eurem Solitaire« zum Besten gibt. Es gibt tatsächlich drei Schwierigkeitsstufen, allerdings starten alle Rätsel im höchsten. Wenn Sie



... bei dem Verschieberätsel sind Sie auf sich allein gestellt.



In kleinen Filmsequenzen fliegen Sie von Insel zu Insel.

daher bei einer Aufgabe festhängen, können Sie eine sogenannte »Wild Card«

einsetzen, die den Schwierigkeitsgrad um einen Faktor heruntersetzt. Für alle 14 Puzzles gibt es nur ganze drei »Wild Cards«. Mit einem futuristischen Gefährt, das an eine Kreuzung aus einer Riesentibelle und einem Raumschiff aus der seligen Science-fiction-Serie »Mondbasis Alpha 1« erinnert, flattern Sie auf vorbezeichneten Pfaden zwischen insgesamt sieben freischwebenden Inseln umher. Der Grafiker hat sich dabei offenbar sehr stark an den surrealistischen Gemälden von René Magritte orientiert. Auf jeder Insel geht es im Myst-Stil bildweise zum Beispiel durch eine Wohnanlage, ein Arboretum oder eine Wüstenlandschaft. Technisch gibt sich Milo durchschnittlich. Die durch Nachladeaktionen oft grauslich leiernde Musik klingt wie eine Mischung aus Kompositionen von Jan Hammer und der Werbung für Maggis asiatische Küche. Wer mag, kann den Spielstand speichern.

(ra)

ROLAND AUSTINAT



Konfuzius sagt: Es kann nicht alles spitze sein. Man verzeihe mir meinen leichten Anflug von Hämie, aber wo liegt die Motivation, vierzehn knüppelharte, langweilige Denksportaufgaben zu lösen, um dann einen Androiden reparieren zu dürfen? Vom mir aus kann Milo auf dem planetaren Schrottplatz landen oder von den Borg an einen Altsen Händler verkauft werden.

Die klinisch reinen Grafiken und fenstergroßen Animationen locken niemandem mehr hinter den Ofen hervor, und die ansatzweise atmosphärischen Stereo-Soundeffekte verkommen durch die Verzögerungen zur Lachnummer. »Isis« hatte eine tolle Story, die Knoeleien von »Karma« waren einigermaßen zugänglich, aber für Milos börsartigen Puzzles reichen noch nicht einmal vier Semester höhere Mathematik. Auch wenn Milo als mid-price-Produkt angeboten werden sollte, kann ich mich nur wiederholen: Der Genre-Urvater »The 7th Guest« bietet als Budget-Produkt ungleich mehr Spielspaß und obendrein noch schmucke Videos.

MILO

Hersteller: CDV
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieldiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JORG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT:



LAST-MINUTE ANGEBOTE

Albion DV 29,95
Amberstar DV 19,95
Battle Isle 2 + Data Disk DV 19,95
Battle Isle 2 + Sonory CD DV 29,95
Betrayal of Kronos DV 22,95
Biografie DV 29,95
Chevy - Esc von F5 DV 29,95
Christoph Kolumbus DV 18,95
Civilization DV 39,95
Creature Shock DV 21,95
Das Schwarze Auge 1 DV 24,95
Das Schwarze Auge 2 DV 24,95
Day of the Tentacle DV 19,95
Der Fweller DV 19,95
Die Siedler DV 29,95
Dune 2 DV 29,95
FIFA Soccer 95 DV 29,95
Flashback DV 24,95
Fritz 3 DV 39,95
Gabriel Knight 1 DV 22,95
Goalies 1+2 DV 22,95
Goalies 3 DV 22,95
Historyline 1914-1918 DV 22,95
Hollywood Pictures DV 29,95
Indiana Jones 4 DV 32,95
Jagged Alliance DV 32,95
King's Quest 7 DV 35,95
Lands of Lore DV 32,95
Legend of Kyrandia 3 DV 21,95

Little Big Adventure DV 29,95
Lost Eden DV 21,95
Magic Carpet Plus DV 29,95
Master of Magic DV 59,95
NHL Hockey '95 DV 29,95
Pizza Connection DV 19,95
Police Quest 4 DV 22,95
Privater & Zusatz-Desk DV 29,95
Railroad Tycoon Deluxe DV 32,95
Rabel Assault DV 22,95
Russensheim DV 22,95
Sam & Max DV 32,95
Secret of Monkey Island 2 DV 24,95
Simon the Sorcerer DV 29,95
Space Quest 6 DV 35,95
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
Star Trek 2 - Judgment DV 24,95
Strike Commander DV 29,95
Super Street Fighter 2 Turbo DV 27,95
Syndicate Plus DV 29,95
System Shock DV 29,95
Theme Park DV 29,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Ultima Underworld 1 & 2 DV 29,95
Ultima 7 Collection DV 29,95
Wing Commander 2 DV 34,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wing Commander Armada DV 29,95
Wizardry 7 DV 19,95

mehr als 10 Jahre
 Spaß an Spielen

Bachler
 Computersoftware

ESKALATION
 STÄRKE DER GEWALT
 79,95

SYNDICATE WARE
 74,95

NEED FOR SPEED
 SPECIAL EDITION
 79,95

TIME COMMANDER
 69,95

HARDWARE

2-Spieler-Adapter 19,95
 All4win 39,95
 Gravis Analog Pro Joystick 59,95
 Gravis Game Pad 37,95
 Gravis GIMP-Pad Set 59,95
 Joystick Verlängerung 19,95
 Periferie Turbo Wheel 139,00
 Seilwinder 30 Pro 89,95

Wir führen auch
 Sony Play Station
 Spiele!

28,95

WARCRAFT II
 EXPANSION
 SET

86,95

ZORK
 GEMACHT

CRUADER
 NO
 REGRET

64,95

Mega
 In!

LONGBOW
 79,95

SPIELE SAMMLUNGEN

Gamebox DV 44,95
 Loopytop, Turizen 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Impenium,
 Invest, Tietracker, Logical, Riggs & Return of Meckles, Black Gold u.v.a.
Indiana Jones 3, Loom, Menace Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken 39,95
LucasArts Top Adventures DV 54,95
 Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2
Made In Germany DV 39,95
 Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2
Westwood Compilation DV 74,95
 Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore
Formula 1 Grand Prix, Indy Car Racing & Track Pack, Super Karts 59,95

CIVILIZATION
 79,95

QUAKE
 69,95

Mission-force:
CYBER
STORM
 74,95 79,95

CD-ROM

Aces of the Deep DV 84,95
Aces of the Deep DV 42,95
Mission Disk DV 79,95
Advanced Tactical Fighters DV 74,95
Airframe DV 74,95
AH-64 Longbow DV 79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 69,95
Annal of Dawn DV 74,95
Accordancy DV 54,95
Annals Tear DV 69,95
Baphomet's Fluch DV 74,95
Battle Arena Toshinden DV 64,95
Battle Isle 3 DV 69,95
Biefuss DV 54,95
Bundesliga Manager '97 DV Vmo
Bundesliga Manager Hattrick DV 64,95
Capitalism DV 79,95
Civilization 2 DV 79,95
Civil War General DV 86,95
Comanche & Missions DV 39,95
Command Aces of the Deep DV 82,95
Command & Conquer 1 DV 89,95
Command & Conquer Mission DV 27,95
Command & Conquer Editor DV 22,95
Command & Conquer 2 * DV 89,95
Conquest of the New World DV 89,95
Cruader - No Regret DV 64,95
Cruader - No Remorse DV 79,95
Cyber 2 DV 74,95
Cybermage DV 79,95
Daggerfall * DV 74,95
Das Rätsel des Master Lu DV 74,95
Das Schwarze Auge 3 DV 39,95
Der Produzent DV 74,95
Destruction Derby DV 89,95
Diablo (Win 95) * DV 84,95
Die Alte Pandora DV 39,95
Die Flieger 2 DV 79,95
Die große Schlacht in den DV 72,95
Ardenen DV 68,95
Die Siedler 2 DV 68,95
Die total verrückte Rallye DV 36,95
Discworld DV 74,95

CD-ROM

Dogz DV 25,95
Dungeon Keeper * DV 79,95
Earth Siege 2 (Win 95) DV 89,95
Earthworm Jim 1 & 2 DV 69,95
Elisabeth 1 DV 89,95
Elk Moon Murder DV 82,95
Euro 96 DV 89,95
F1 Manager '96 DV 72,95
Fantasy General DV 72,95
FIFA International Soccer '96 DV 79,95
Fire Fight DV 59,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV 89,95
Gabriel Knight 2 DV 74,95
Gene Machine DV 74,95
Gene Wars DV 79,95
Golden Gate Killer DV 74,95
Hardline DV 59,95
Hattrick DV 79,95
Heroes of Might & Magic DV 54,95
Head DV 79,95
Hugo 3 DV 72,95
Kick Off '96 DV 36,95
Lemmings Paintball DV 32,95
Liquidator DV 89,95
Links LS DV Vmo
Manc Karts DV 32,95
Marine Racing DV 25,95
Mechwarrior 2 & Envel-Set DV 82,95
Mechwarrior Mercenaries DV 82,95
Megaplex 5 DV 84,95
Missionforce, Cyber Storm DV 79,95
Myet DV 69,95
NBA Live '96 DV 79,95
Need for Speed Special Edition DV 79,95
NHL Hockey '96 DV 79,95
Normality DV 79,95
Olympic Games DV 89,95
Olympic Soccer DV 69,95
PGA Tour Golf '96 DV 79,95
PGA Tour Golf '96 Kurs-CD DV 35,95
Pole Position DV 89,95
Pro Pinball - The Web DV 56,95
Psycho Pinball DV 89,95

CD-ROM

Quake DV 69,95
Quest for Glory Collection DV 69,95
Rebel Assault DV 84,95
Return Fire DV 79,95
Ripper DV 79,95
Rise & Rule of Ancient Empires DV 82,95
Sampras Extreme Tennis DV Vmo
Schachdritzel DV Vmo
Shemana DV 74,95
Shellshock DV 74,95
Silent Hunter DV 69,95
Simon the Sorcerer 1+2 DV 89,95
Sonic the Hedgehog DV 54,95
Space Hulk (Win 95) DV 74,95
Space Hulk (Win 95) DV 74,95
Star Trek: Voyager DV 64,95
S.T.O.M. DV 79,95
Syndicate War DV 79,95
Terminator Future Shock DV 74,95
Terra Nova DV 79,95
TFX: F2000 DV 74,95
The Day DV 74,95
The Muppets Inside (Win 95) DV 69,95
The Mutation of J.B. DV Vmo
This means war DV 74,95
TIE Fighter Deluxe Edition DV 77,95
Tot DV 54,95
Time Command DV 74,95
Tommy Racer DV Vmo
Touche DV 79,95
Transport Tycoon Deluxe DV 54,95
Urban Runner DV 69,95
Virtus Fighter (Win 95) DV 74,95
Vokker DV 54,95
Warcraft 2 DV 79,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD DV 28,95
(Beyond the Dark Portal) DV 28,95
Warhammer DV 79,95
Wing Commander 4 DV 79,95
Worms DV 69,95
Worms - Reinforcements DV 35,95
X Wing Edition DV 54,95
Z DV 74,95
Zork Nemesis DV 69,95

Einfach bei uns anrufen
 und Eure Bestellung
 durchgeben, oder eine
 Postkarte/Brief mit
 Euren Wünschen an uns
 schicken.

Der Versand erfolgt
 dann per Nachnahme
 (+ 9,— DM) oder per
 Vorkasse (+ 4,— DM).
 Ab 150,— DM Bestell-
 wert liefern wir
 grundsätzlich portofrei.

Auslandskunden
 bestellen bitte nur
 schriftlich gegen
 Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113
 46361 Bocholt

Bücherstr. 24
 46397 Bocholt

TERROR T.R.A.X.

Track of the Vampire

Filme zum Mitspielen sind nicht unbedingt eine Neuheit am Spielemarkt. Neu am Interactive Movie »Terror T.R.A.X.« von »3 Prong Plug« ist die uralte Geschichte von den bösen Vampiren und ihren sinistren Machenschaften.

Die Welt der Zukunft ist schlecht und voller Vampire- und damit zumindest mit der zweiten Gefahr ordentlich aufgeräumt wird, fühlt den Blutsaugern eine Institution namens T.R.A.X. auf den vorwitzigen Schneidezahn. Diese Behörde ist für die Aufklärung übernatürlicher Phänomene zuständig und nimmt sich derjenigen Notrufe bei der Polizeizentrale an, die aus dem normalen Rahmen fallen.

Ihre Aufgabe im Spiel ist es, den T.R.A.X.-Beamten bei ihren außergewöhnlichen Fällen zu helfen.

Denn die Leute sind zwar für ihren Job speziell ausgebildet und ausgerüstet, brauchen aber bei der gefährlichen Arbeit Unterstützung. Sie sehen bei den Vollbild-Videos zumeist alles aus der Perspektive des jeweiligen Ermittlers und kommunizieren mit ihm über ein Interface. Dieses teilt Ihnen Informationen zum Fall und Anweisungen der Firma via englischer Sprachausgabe mit. Erste Hinweise beziehen Sie aus den Aufzeichnungen der Anrufe bei der Notrufzentrale. Anschließend bestimmen Sie die Aktionen der beiden Spezialagenten, die parallel arbeiten und abwechselnd befehligt werden. Das Interface bietet Ihnen zur Ausübung



Solche Infoscreens erhalten Sie von einem »Interface« genannten System, das auch als Verbindung zu den Ermittlern fungiert.

STAGE 3:

full bloodlust
retinas glow
full salivation
bellowing



Officer Walkin ist fertig zum Einsatz.



Die Frage, ob Sie auf diesen hingerichteten Zombi-Serienmörder schießen oder nicht, färbt sich nacheinander grün, gelb und rot. Wenn Sie nicht reagieren, entscheidet der Ermittler selbst.

Ihrer »Befehlsgewalt« zwei Optionen, von denen Sie mittels Tastendruck (auf A oder B) eine auswählen und so den weiteren Filmverlauf bestimmen. Wenn beispielsweise eine Festnahme ansteht, legen Sie fest, wo der Zugriff erfolgt, oder ob von der Schußwaffe Gebrauch gemacht werden soll. Trödeln dürfen Sie bei Ihrer Wahl allerdings nicht, denn wenn keine rechtzeitige Order Ihrerseits kommt, handeln die Vampirjäger in eigener Regie. All das kann unter Umständen schiefgehen, und schon hat die Firma einen Angestellten weniger. Ob sie sterben oder überleben, alle Aufgaben lösen und befördert werden, hängt von Ihren Entscheidungen ab, wobei ein gespeicherter Spielstand das Allerschlimmste verhindern hilft. Dabei wird vor dem zuletzt gespielten Segment gespeichert, und Sie können von dort erneut starten. Je nach Rechnerkapazität können Sie das Videobild und die Anzahl der Farben optional vergrößern. (ms)

MONIKA STOSCHEK



Wer einen gewissen Hang zu Gruselfilmen hat, könnte an diesem interaktiven Ministreifen samt augenherausreißendem Serienmörder, Vampiren und abgetrennten Körperteilen vielleicht noch Gefallen finden. Die Qualität der Videos ist ordentlich, wenn auch genötigt durch vor allem ziemlich düster. Mit seinen etwa 20 möglichen Entscheidungen stört das Spiel nicht weiter Ihren circa vierzigminütigen Horrortrip. Wenn Sie den Krimi erfolgreich durchzocken, entgehen Ihnen bestenfalls ein paar Sterbeszenen. Alle anderen haben irgendwann ohnehin bald alle wichtigen Varianten durch. Länger als einen halben Tag dürften Sie dazu wohl kaum benötigen. Wer nicht fließend Englisch spricht, wird es schwer haben, die beiden Officers lebend aus dieser Vampirgeschichte herauszuholen, da kaum Textausgabe erfolgt. Für alle übrigen ist dieses Interactive Movie selbst zum Dumping-Preis von 50 DM etwas zu dünn geraten und wird von jedem guten Schocker aus der Videothek um Längen geschlagen.

TERROR T.R.A.X.

Hersteller: Grolier Interactive
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Sehr schlecht | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Sehr schlecht | Komfort: Gut | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ ROLAND: ★ MICHAEL: ★

MONIKA STOSCHEK:



89,90^{DM}

Eliminator Gamecard	43,900 M
Firebird II	115,900 M
Gamepad	16 M Verb.
Grp.NHL	35,900 M
Grp.WWII	169,900 M
Grp.Pade	57,900 M
Multiport	in Verb.
Phoenix	99,900 M
Thunderbird	83,900 M
Thunderpad	33,900 M
LOGITECH	
Thunderpad	33,900 M
Wingman	63,900 M
Wingman Bundle	73,900 M
Wingman Extreme	87,900 M
Wingman Light	45,900 M
Wingman Wander	in Verb.
THRUSTMASTER	
ADM Gamecard	59,900 M
T-22 Pro	in Verb.
FCS Flight 2	115,900 M
LCGS F-16 Flight	237,900 M
Formula 1 2	259,900 M
Grand Prix 1	in Verb.
PCGS Flight Pro	213,900 M
Real Pac	in Verb.
Pro Play Golf	1089,900 M
RCS Paddles	213,900 M
RCS Pro Pedals	in Verb.
TCS F-16 Weapon Cont.	259,900 M
WDS Mark 2	187,900 M
Wizard Pinball Control	59,900 M
XL Action Control	

NIENBURG

NEER
SEER
BRÜCKENST.
SCHULDE PLATZ
KAMPFSTR.
RINGKAMPFSTR.
WILHELMSTR.

Schlusssplatz 19
Tel. 05821 930416

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar	D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
- Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.	E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schad-	?=Unbekannt	?=Teilweise	?=Teilweise
	(nix wissen)	?=Unbekannt	X=Keine
			?=Unbekannt

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Mit »Under a killing moon« von Access startete die Geschichte des PC-Krimis mit 3D-Grafik. Konkurrent Philips Media schickt einen eigenen Privatdetektiv namens Scott Anger auf Recherche, der mit repektabler Videoqualität für spektakuläre Fahndungserfolge sorgen soll.

Scott Anger, Privatdetektiv im Los Angeles der 40er Jahre, hat es schwer. Er muß sich nicht nur mit zwielichtigen Existenzen auseinandersetzen, sondern krebst dank chronischen Geldmangels permanent am Rande des Bankrotts herum. Unglücklicherweise gehört sein beliebter Kompagnon nicht unbedingt zur arbeitsamen Sorte, und so muß er sich höchstselbst um die charmante Klientin bemühen, die eines morgens sein Büro betritt.

Sie bittet darum, ihren verschwundenen Bruder ausfindig zu machen. Mit einem Foto des Vermißten und einem 100-Dollar-Vorschuß macht sich der private Ermittler auf die Suche. Sie erleben die Krimistory wechselweise in Vollbild-Videos und Standbildern. In letzteren werden Sie aktiv und durchschnüffeln die Räume aus der Sicht des Detektivs mit Hilfe eines animierten Mauszeigers. Seine Form verändert sich abhängig von der jeweils berührten Bildschirmregion. Ein grabschendes Händchen deutet auf Gegenstände hin, die Sie mitnehmen oder mani-



Stadtplan, Uhr und Notizbuch sind unverzichtbare Hilfsmittel für den Detektiv.



Erfolgreiche Pokerrunden bringen Scott Geld und Infos.



Diese nicht sonderlich trauernde Witwe spielt eine Schlüsselrolle.

pulieren können. Pfeile geben mögliche Bewegungsrichtungen preis, und mit dem Sprechblasensymbol befragen Sie

potentielle Informanten zu Punkten aus dem Notizblock. Dabei ist andächtiges Zuhören angebracht, da die Antworten nicht als Text am Monitor erscheinen und nur einmal ertönen. Allerdings wandern die Infos aus Gesprächen und Beobachtungen in Kurzform automatisch ins Notizbuch. So können Sie Ihrem Gedächtnis jederzeit etwas nachhelfen und erhalten weitere Gesprächsthemen. Neben Daten

über beteiligte Personen und allgemeinen Infos befindet sich bei den Notizen auch das Inventar. Außerdem benutzen Sie hier wichtige Hilfsmittel: Scotts Geldbörse und seine Armbanduhr. Bei der Lösung des Falls stehen Sie nämlich unter Zeitdruck. In nur drei Tagen müssen Sie das geheimnisvolle Verschwinden von Dan Klein geklärt haben. Ihre Vorgehensweise will wohl durchdacht sein, zumal die einzelnen Handlungsorte nicht zu jeder Tages- oder Nachtzeit zugänglich sind. Während öffentliche Gebäude und Ämter nur tagsüber besucht



Zwielichtige Typen in verkommenen Hotels: Kein Klischee wurde ausgelassen.

MONIKA STOSCHKE



Der schauerliche deutsche Spieltitel läßt Schlimmes befürchten, doch ganz so mies wie der Name klingt, wurde die Krimigeschichte im Vierziger-Jahre-Stil nicht umgesetzt. Die Qualität der Videoszenen ist ordentlich und die Leistungen der Schauspieler zwar nicht oscarreif, aber erträglich. Die aufkommende Atmosphäre erleidet jedoch sehr bald einen Dämpfer, da man dank des Zeitlimits erstmal feststellen muß, in welcher Reihenfolge bestimmte Aktionen am besten durchzuführen sind. Zu diesem ermüdenden Prober-Prinzip kommt erschwerend hinzu, daß Speichern nur im Detektivbüro möglich ist, zu dem man immer wieder zurückkehren muß.

Überraschende Wendungen im Fall helfen der Motivation zwar einige Zeit auf die Sprünge, aber für einen langanhaltenden Reiz hält das mittelmäßige Detektivspiel nicht her. Englischkundige Hobbydetektive sollten lieber zum amerikanischen Original greifen.

werden können, trifft sich die coole Poker-
runde stilgerecht nachts in der Spelunke. Beim
Kartenspiel bietet sich die Möglichkeit Geld zu
»verdienen«. Davon müssen Sie auch unab-
dingt Gebrauch machen, da einigen Zeugen
nur gegen Bares Informationen zu entlocken
sind. Außerdem kosten die tägliche Rasur beim
Friseur, sowie Kaffee und Muffins im Diner auch
etwas. Leute auszufragen gehört neben dem
Einsammeln etwaiger Indizien natürlich zu
Scotts Hauptaufgaben. Beim Besuch von Zeu-



Seigar im Knast muß Scott recherchieren.



Bei Nachtfahrten sieht auch das
Innere von Scotts Auto anders aus.

gen muß deren kurzzeitige Abwesenheit aus dem Zimmer ge-
legentlich schamlos ausgenutzt werden, um in den Besitz einer
Information oder eines Gegenstandes zu kommen. Wenn Sie sich
erwischen lassen, fliegen Sie mit etwas Glück raus, und die betref-
fende Person ist lediglich beleidigt. Mit Pech sind die Folgen ern-
ster, wenn Scott sich beispielsweise mittels Knopfdruck an der
Metallpresse direkt ins Jenseits befördert.

Um solchen unwillkommenen Ereignissen vorzubeugen, ist
Speichern ratsam, was allerdings nur im Detektivbüro möglich
ist. Wenigstens hat der Marlowe-Verschnitt ein Auto und kann
so alle relevanten Handlungsorte schnell erreichen. Ein Klick auf
die im Stadtplan eingezeichneten Ziele genügt, und schon kann
es losgehen. Im weiteren Spielverlauf kommen, abhängig von
Ihren Recherchen, immer neue Schauplätze hinzu. Je nachdem
wie Sie vorgehen, gibt es insgesamt neun unterschiedliche
Schlußszenen für den Krimi.

In der amerikanischen Version mit dem Titel »The Dame was lo-
aded« kommt dank des Slangs das Gauner-Ambiente besser rüber.
Auf die Übersetzung der täglich mehrmals zu lesenden Zeitung
wurde ganz verzichtet.

(ms)

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Hersteller: Philips Media
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Elner

Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut
Ausstattung: Durchschnitt
Spielzeit: Durchschnitt
Komfort: Schlecht
Multiplayer: nicht v.
Übersetzung: Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ** JORG: ** MICHAEL: ** HOLLAND: **

MONIKA STOSCHKE:



Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM

Das ist der Klang in Vollendung.
Aktives 3-Wege System mit zwei
großen Subwoofern, Mehrkanal
Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO,
Spezial-Netzteil, Standfüße für die
abnehmbaren Boxen, Kopfhörer-
und Mikrofonbuchse, Balance-
und Klangregler.

unverändliche Preisempfehlung
DM 349,-

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE

Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege
System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte
(Normal, Theater, Konzertsäle und Live), Spezial-
Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverändliche Preisempfehlung DM 199,-

SV 740

AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO),
Lautstärkeregel, Bass Boost, Höhen-
Unterstützung, Betrieb über Batterien
möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverändliche Preisempfehlung DM 99,95

SV 732 AEROSPACE EXTREME

Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO),
Lautstärkeregel, Bass- und Höhen-Unter-
stützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverändliche Preisempfehlung DM 99,95



SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ

Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO),
Lautstärkeregel, Bass- und Höhen-
Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverändliche Preisempfehlung DM 69,95

Jöllenbeck

Grüßl - FarEast Import Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Warner Interactive begibt sich erneut auf Abenteuerpfade. Diesmal steht allerdings kein schwerverdaulicher Psychokrimi auf dem Programm, sondern ein handfester Western aus der Werkstatt von Revis-
tronic.

Sind Ihnen die »Flintstones« oder »Feivel, der Mauswanderer im Wilden Westen« ein Begriff? Wenn ja, dann kennen Sie bereits zwei Produktionen, bei denen Animationstechniken des Revis-
tronic-Teams angewendet wurden. Folglich dürfte Sie das ausführliche Zeichentrick-Intro zu »3 Skulls of the Toltecs« kaum überraschen:

Die Sonne glüht gnadenlos vom Himmel Arizonas, als Fenimore Fillmore im Jahr 1866 auf der Suche nach Geld, Gold und Ruhm Zeuge eines ruchlosen Verbrechens wird. Ein Reisender wird von einem Gaunertrio überfallen und dabei schwer verwundet. Die Halunken erbeuten einen Totenkopf aus purem Gold, und der Held Fenimore erfährt, daß es noch zwei weitere solche Schädel gibt. Im Dreierpack sollen diese Goldköpfchen den Schlüssel zum sagenumwobenen Schatz der Tolteken bilden.

Selbst der dümmste Bewohner des wilden Westens ließe sich die Chance auf derartigen Reichtum nicht entgehen, und so begibt sich Mr. Fillmore sofort auf die Suche nach den goldenen Schädeln. Über eine Aktionsleiste am unteren Bildrand lenken Sie den krummbeinigen Helden per Maus durch die sandigen Super-VGA-Szenarien des Wildwest-Comic-Adventures. Wenn Sie beim Abschu-

ssen des Bildschirms mit dem Cursor fündig werden, erfolgt eine Beschreibung des

◀ Eine Zwischensequenz zeigt eindeutig: So eine Friedenspfeile ist starker Tobak für den Helden.



Fenimore rollt auf der Tretlore dem Sonnenuntergang entgegen. Im Hintergrund liegt das Fort.



▲ Hinter diesen goldenen Schädeln sind jede Menge Leute her.

Objektes oder Charakters. Für Ihre Aktionen wählen Sie dann zuerst eines der Befehle (nutze, bewege, rede und guck, sowie öffne/schließe und nimm/gib) aus und klicken anschließend mit der linken Maustaste auf die entsprechende Stelle im Bild. Nicht alle

Objekte, zu denen bei einer Cursorberührung eine Beschreibung erscheint, sind auch manipulierbar. Dafür wurden manche davon mit einer Standardaktion (beispielsweise Türen mit öffne/schließe)



Damit es ordentlichen Whisky gibt, braucht der Braumelster die nötigen Zutaten von Fenimore.

schließe) verbunden, die Sie dann nur noch mittels rechtem Mausklick bestätigen müssen. Wenn Sie die Spielfigur an den linken oder rechten Bildrand führen, wird gegebenenfalls gescrollt, außerdem wird sie je nach Position in der Perspektive größer und kleiner. Damit sich der Cowboy nicht die Stiefelhacken



Der Held werkelt in der Küche des Forts herum.

Eine Klasse für sich!

10 Top-Titel
zum Preis
von Einem

Erlebnis Mensch (Kreuzpointner-Publishing Services)
Umfassendes Lexikon der menschlichen Anatomie

Falk City Guide (CIS Information System)
63 hochwertige Stadtpläne des Falk-Verlages (Deutschland)

Chronik des 20. Jahrhunderts (Bertelsmann)
Das bekannte Nachschlagewerk von Bertelsmann

Großer Autoatlas Deutschland (RV Verlag)
Detailliertes Kartenbild inkl. Routingfunktion

Koch 3D-Wohnungsplaner (Safdesk)
Idealer Helfer zur Planung und Einrichtung Ihrer Wohnung

WISO – Mein Geld (Buhl Data Service)
Ratgeber der ZDF-Wirtschaftsredaktion rund ums Geld

ADAC Special Auto '96 (NEW LOOK electronic publishing)
Detaillierte Informationen zu ca. 1400 in Deutschland erhältlichen Serienfahrzeugen

Home Control (Level 2) (Magix Software)
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

Maggi Kochstudio – Kochen mit Spaß (Pro-Version)
(Flexfarm) Multimediales Kochbuch mit über 300 Rezepten

Lotus Organizer 1.1 (Lotus Development)
Das flexible Tool zur Termin-, Aufgaben- und Adressverwaltung



Erhältlich im guten Fachhandel!



Riddle of Master Lu (Sanctuary Woods)

Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 – Allied General (Mindscape/SSI)

Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 (Westwood)

Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D – VCR (21st Century)

Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts (Virgin)

Nachfolger des Buggy-Rennens „Super Karts“

inkl. Mehrspielermodus

Action Soccer (UBI Soft)

Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid (SirTech)

Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther (SSI)

Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate (Legend Entertainment)

Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. (Mindscape)

Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken



Händleranfragen
erwünscht!

Im Vertrieb von

KOCH
M E D I A

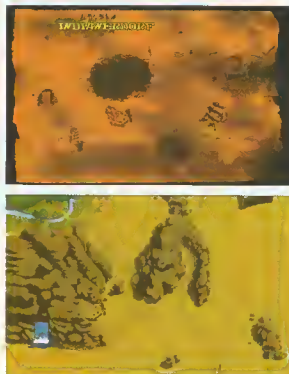
Deutschland: Lochamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

abläuft, können Sie einmal entdeckte Schauplätze auf der sich automatisch aktualisierenden Landkarte direkt anwählen, um sie zu besuchen. Westernfans müssen hierbei so gut wie keinen der genreüblichen Schauplätze und Charaktere vermissen. In der Stadt gibt es den Saloon samt Barkeeper und Tänzerinnen, eine Bank, eine Kirche, den Kramladen und mehr. Während der Pistolero im Städtchen alles zu Fuß erkunden muß, düst er außerhalb der Stadt per Tretlore beispielsweise zum Fort, Indianerdorf oder Kloster.

An den diversen Handlungsorten gibt es für harte Männer jede Menge zu erledigen. Da sitzt ein Klavierspieler im Brunnen fest und der Hilfscherriff hat Sorgen mit dem Inhaltsverzeichnis zum Asservatenschrank. Selbst schwerhörige Telegraphisten müssen angemessen behandelt oder der Friede mit den Apachen gefördert werden. Besonders wichtig ist es in Zeiten der Prohibition natürlich, die Destilliererei in Gang zu setzen. Zur Lösung solch schwerwiegender Probleme muß Fenimore fleißig Objekte für das Inventar suchen und anwenden oder seine Eloquenz unter Beweis stellen. Um beispielsweise in den Saloon zu dürfen, ist einige Überredungskunst vonnöten. Drinnen muß er sogar noch eine Umfrage für »Bandit am Sonntag« durchführen. Die Gespräche mit den zahlreichen Charakteren, vom Indianerhäuptling bis zum Pfarrer, laufen nach der Multiple-Choice-Metho-



Hier die beiden Übersichtskarten. Auf der unteren sehen Sie Fenimore in der Tretlore herumfahren.

de ab. Dabei werden die zur Verfügung stehenden Aussagen nicht gleich eingelebend, sondern durch Buchstabensymbole repräsentiert. Erst beim Berühren dieser Symbole, erscheint der zugehörige Satz, der dann auf Mausclick in deutscher Sprachausgabe ertönt. Optional erfolgt auch Textausgabe. Der mehrmalige Besuch von Orten und Charakteren ist unumgänglich, da gelegentlich neue Gesprächspunkte hinzukommen. Auf eine Anzeige des Spielfortschrittes in Punkten, Prozenten oder über ein akustisches Signal wurde verzichtet, so daß sich der Abenteurer über sein Fortkommen nur seinen Teil denken kann. Da relativ bald sehr viele Handlungspunkte zur Auswahl stehen, hetzt man trotz Karte manchmal etwas

ziellos zwischen den vielen einzelnen Stationen umher, nur um kleine veränderte Details zu registrieren, obwohl man im Groben bereits weiß, was zu tun ist. Manche Hinweise durch bestimmte Charaktere sind dafür recht eindeutig. Mit einiger Erfahrung (und dem nötigen Glück des Tüchtigen) geht es wenigstens in kleinen Schritten immer weiter. Für einige Puzzellösungen müssen im Inventar Gegenstände verbunden werden. Es sind allerdings nur fünf Objekte gleichzeitig sichtbar, und es muß häufig gescrollt werden. Sie können jederzeit und beliebig oft speichern. Zwischendurch laufen Animationssequenzen ab, auf die der Spieler keinen Einfluß hat. (ms)

MONIKA STOSCHKE



Die Suche nach den goldenen Schädeln gehört zu den erfreulichen Neulingen im Genre. Die Comicgrafiken sind sauber und die Trickfilmanimationen witzig. Hervorzuheben ist zudem die wirklich gute deutsche Sprachausgabe, die mit ihrem harten, aber herzlichen Ton einige biedere Konkurrenzprodukte locker in die Tasche steckt. Da mag verzeihlich sein, daß oft sehr viel geredet wird. Auch die passende Sounduntermalung wie heulender Wüstenwind unterstützt die liebenswerte kitschreiche Atmosphäre. Was die Puzzles anlangt, ist weitgehend solide Kost geboten. Revolutionäre Neuheiten fehlen zwar, dafür geht es ziemlich fair zu. Manchmal wird aber Logisches verweigert. Absolut nervig ist es, wenn der Held vor einer Aktion erstmal eine komplette Ehrenrunde am Bildschirm dreht, nur um die gewünschte Handlung anschließend mit einer schnoddrigen Bemerkung als unlogisch zu diffamieren (wie etwa eine Kerze oder Zigarre am Indianerfeuer zu entzünden). So etwas verärgert, da mag er in seinen Cowboystiefeln noch so liebenswert daherstapfen. Außerdem hätte ich mir ein anderes Inventar mit mehr sichtbaren Fächern gewünscht, weil es erstens komfortabler und zweitens übersichtlicher ist. So gerät ein nicht im Blickfeld befindliches Objekt für einen möglichen Einsatz allzu schnell mal in Vergessenheit. Wer an jeder der begrüßenswerten vielen Orte allen Charakteren auch sämtliche Gegenstände zeigen will, dem wird so ein Inventar vollends zur Qual. Insgesamt ist das Skull-Trio aber doch noch vier Sterne wert.



Mit den Ladies vom Saloon ist Fifi angesagt.

3 SKULLS OF THE TOITCS

Hersteller: Warner Interactive
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Hardware: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHKE:



Jetzt gibt es das einzige und ultimative

Magazin für die PlayStation von Sony -

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben
und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefülltes Coupon an:
DMU-Verlag, PlayStation Magazin,
Rbo-Service CSJ,
Postfach 14 82 28,
80452 München
schicken oder
unter 889 -
202 40 215
faxen!

**3x PlayStation Magazin
mit CD-ROM -
50% günstiger!**

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, treue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post freies Haus, mit über 10% Preisvorteil! (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 158,-/12 Ausgaben Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name Vorname

Strasse Nr.

PLZ Ort

Datum: 1. Unterschrift:
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag PlayStation Magazin, Rbo-Service CSJ, Postfach 14 82 28, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

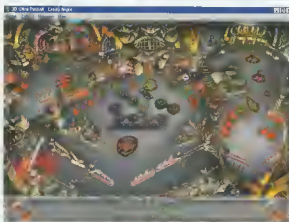
Widerrufrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Rbo-Service CSJ, Postfach 14 82 28, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

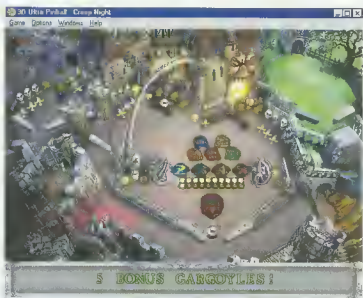
Sierra gibt sich erneut die Kugel: Der Seriengigant scheint im vergangenen Jahr mit »3D Ultra Pinball« auf den Geschmack gekommen zu sein und produzierte einen gruseligen Nachfolger.

Das zweite Flipperspiel der 3D-Serie, »3D Ultra Pinball: Creep Night«, unterscheidet sich thematisch gewaltig vom Vorgänger. Nun schwirren nicht mehr Raumgleiter über die Tische, sondern Geister. Sie bugsieren die Kugel durch finstere Gewölbe statt High-Tech-Anlagen. Bis zu vier Pinball-Wizards können an drei direkt anwählbaren Tableaus und einem Bonus-Tisch ihr Können zeigen. Die Tastaturbelegung ist wie gehabt modifizierbar, auch mit der Maus können Sie per Rechts-/Linksklick flippieren. Wenn Sie die Anzahl der Bälle (drei oder fünf) eingestellt haben, müssen Sie sich entscheiden, welchen der Flipper Sie spielen wollen. Außerdem gibt es einen Spielmodus, in dem die Tische miteinander verbunden sind. Wem eine Maschine nicht genügt, kann einfach zwischen den Tischen wechseln, indem er die hierzu nötigen Herausforderungen erfolgreich meistert. Wer an jedem Tisch alle fünf Challenges mindestens einmal schafft, gelangt an den Bonus-Tisch.

Alle Tables gehorchen dem Motto: »Warum denn in die Länge scrollen, wenn das Breite liegt so nah?« Folglich wird nicht



Im »Dungeon« wimmelt es von Skeletten, deren Knochen Sie mit der Kugel durcheinanderwirbeln sollen.



Multiballspiel am »Castle«-Flipper, soeben ist der starre Turm in ein leuchtiges Maul gemorht.

gescrollt, sondern Sie haben einen Haupttisch mit seinen zwei seitlich platzierten Nebentischen stets komplett vor sich.

Stilisch düster gehalten ist die Grafik am »Dungeon«-Flipper. Alles was im Verließ Rang und Namen hat, ist auch an diesem Tisch vertreten. Diverse Goblin-Mäuler wollen getroffen werden,

die Bumper sind Kessel voller brodelnder Zaubertänke, und die Rampen bestehen aus knarrenden Holzplanken. Eine der witzigsten Aufgaben ist es, die auftauchende Skelettgruppe im wahrsten Sinne des Wortes mit der Kugel in ihre Bestandteile zu zerlegen. Eine Besonderheit bei den sieben dornenbesetzten Schlägern ist, daß zwei davon unmittelbar aneinander gereiht liegen und sie somit noch ein wenig schwerer zu bedienen sind.

MONIKA STOSCHKE



Sierras Konzept der breiten Flipper scheint aufzugehen; die Vollbildtische heben sich wohltuend von den schmalen Handuch-Scrollern einiger Konkurrenten ab. Da sich dank der vielen trickfilmreihen Animationen auf den Tischen schon ohnehin genug rührt, kann man auf Scrolling locker verzichten. Das Spiel auf 3D-Ziele motiviert, da man dauernd mit witzigen Überraschungen rechnen muß. Zwar wird man gelegentlich ein wenig abgelenkt von den rührigen Geistern und Goblins, aber die Tische sind mit einiger Übung gut spielbar. Nur auf den Seitentischen fällt es aufgrund des ungünstigeren Blickwinkels schwerer die Bälle zu beherrschen; vor allem im Multiballspiel. Die Kugelphysik ist weitgehend stimmig, nur wenn allzuvieler Effekte gleichzeitig ablaufen, kommt sie manchmal ins Stolpern. Zur Not läßt sich der gelungenen Sound jedoch abdrehen, wenigstens es schade darum wäre. Für Puristen, die eine scrollende Pinball-Simulation ohne modischen Schnickschnack wollen, ist der Gruselflipper nichts. Alle anderen sollten sich dieses spaßige Kugelgrab nicht entgehen lassen.



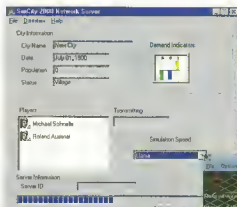
Im Turm-Labor geschehen mit dem Aussehen der Kugel seltsame Dinge.

SIM CITY 2000 NETWORK EDITION

In der inzwischen fünften Reinkarnation des Strategiespielklassikers »Sim City« können sich bis zu vier wackere Städtebauer gleichzeitig ans Werk machen. Vervierfach sich damit auch der Spielspaß?

Vor nunmehr sieben Jahre konnten sich Computerspieler zum ersten Mal als Bürgermeister und Städteplaner versuchen. »Sim City« fesselte auch diejenigen an den Monitor, die Strategiespiele bisher eher für eine staubtrockene Angelegenheit mit dem Unterhaltungsfaktor eines Telefonbuchs gehalten hatten. Eine multimedial aufgepeppt Version des Klassikers erschien dann 1993 bei Interplay, bevor ein knappes Jahr später »Sim City 2000« mit einem Schwung neuer Ideen herauskam. Neben einer isometrischen 3D-Ansicht, dank SVGA-Grafik erstaunlich detailliert und übersichtlich, sorgten Wasserleitungen, U-Bahnen und Attraktionen wie Zoos für lang anhaltenden Spielspaß. Anfang dieses Jahres gab dann die »Sim City 2000 CO-Collection« zum ersten Mal auch Windows-Benutzern den Schlüssel zur Planiermaße. Bei allen vier Varianten konnte jedoch immer nur ein einzelner Spieler ans Werk gehen – das gemeinsame Errichten einer Stadt blieb ein Wunschtraum. Mit der »Sim City 2000 Network Edition« verspricht Hersteller Maxis Abhilfe.

Spielerisch hat sich nichts geändert. Sie müssen möglichst viele Bewohner, Sims genannt, in einer prosperierenden Stadt ansie-



Problemlösung und komfortabel loggen sich die Spieler ins Netzwerk ein.



Der grüne Spieler stört den grauen Spieler beim Ausbau seiner Stadt in einem der vier Startscenarien.



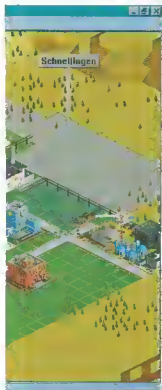
Ihr Verkehrsberater beschwert sich bei den kleinsten Budgetkürzungen.

MICHAEL SCHNELLE



Eines vorweg: Ich hole auch heute noch immer wieder mal das alte Sim City 2000 aus der Mottenkiste. Deshalb war die Erwartungshaltung an die Netzwerkversion entsprechend hoch. Leider sind mir dabei 3d die Interaktionsmöglichkeiten zu eingeschränkt. So lassen sich zwar Finanz- oder Stromlieferabkommen schließen, aber gemeinsame Bauvorhaben sind nicht durchführbar. Weiterhin wären Auktionen oder zumindest Verhandlungen über gleichzeitig begehrte Grundstücke wünschenswert gewesen. Statt dessen verteilt der Rechner beim gleichzeitigen Anwählen eines Grundstücks durch mehrere Spieler diese völlig willkürlich. Ansonsten ist der Spieler den größten Teil der Zeit damit beschäftigt, vor sich allein hinzuzuerken, ohne auf den Rest der Welt zu achten. Schlecht ist die Network Edition deshalb nicht, nur wird das Multiplayer-Potential leider nicht ausgeschöpft.

deln. Dabei müssen Sie auf die richtige Mischung von Wohngebieten, Handels- und Industriezonen achten. Auch die Infrastruktur darf nicht zu kurz kommen – ohne Straßen fahren keine Autos, und wenn weder Strom- noch Wasserversorgung intakt sind, läßt sich kein Sim diesesits der Stadtgrenze blicken. Nach und nach melden sich dann die Bewohner bei Ihnen zu Wort: Eine Polizeiwache würde gegen die ständigen Einbrüche helfen, ein Krankenhaus für eine höhere Lebenserwartung sorgen. Schul- und Universitätsgebäude locken Familien mit Kindern an, und ein Besuch im Zoo, ein Spaziergang im Park oder ein Bummel durch den Yachthafen hebt die Moral der Bevölkerung und die Lebensqualität der Stadt. Darüber hinaus will der jährliche Haushalt von Ihnen abgesegnet werden. Steuern, Unterhaltskosten für Verkehrswege, Bildung und Polizei oder Kampagnen für Stadtverschönerungen und Umweltschutz sind nur einige der Punkte, die Sie im Griff haben müssen. Schon bald erleben Sie, in welcher Zwickmühle Ihre Stadtverwaltung oft steht: Eine S-Bahn zur Entlastung der Straßen und für bessere Luft kostet eine Menge



Geld. Drehen Sie deswegen an der Steuer-schraube, kann es passieren, daß am Tage der Fertigstellung kein Sim mehr im entsprechenden Stadtteil wohnt und Sie mit einer Investitionsruine dastehen. Nicht vermeiden lassen sich Katastrophen wie Erdbeben, Überschwemmungen und Feuersbrünste, die oft ganze Stadtteile dem Erdboden gleichmachen.

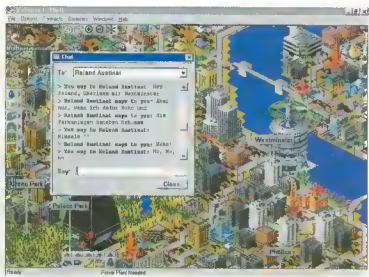
Bevor Sie in der Netzwerkvariante die ersten Gebäude errichten können, müssen erst die entsprechenden Grundstücke gekauft werden. Jeder Mitspieler kann nur auf »seinen« Parzellen bauen, eine gemeinsame Flächennutzung gibt es nicht. Leider können die Gebiete nicht untereinander verschoben werden, sondern gehen unter Verlust aller darauf errichteter Gebäude zurück an die »Bank«. Erst dann stehen sie für andere Spieler bereit. Die Sims stört das wenig – sie fahren mit den Autos auch über die Stadtteilgrenzen hinweg. Nicht so andere Fahrzeuge: Schiffe tuckern zum Beispiel einen Fluß halb hinauf, um nach einer Wende wieder im Heimathafen zu ankern – warum auch den des Mitspielers anlaufen? Die Spieler können untereinander Verträge abschließen. Verlangen Ihre Sims beispielsweise nach Polizeischutz, dann können Sie diesen gegen eine monatliche Zahlung von einem Mitspieler erkaufen – günstiger als die Errichtung einer eigenen Polizeidienststelle. Auf diese Weise können Sie diverse Abkommen à la »Strom gegen Krankenhaussnutzung« eingehen und sich mit Hilfe einer Chat-Funktion mit den Mitspielern beraten.

ROLAND AUSTINAT

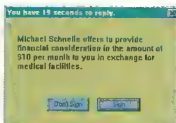


Ja, es ist Sim City 2000 und macht mir allein deswegen schon einen Heidenspaß. Nein, die Mehrspieler-Optionen überzeugen mich ins kleinste Maß. Beispiel Nummer Eins: Ich stehe kurz vor dem Bankrott und würde meinen See- und Flughafen gerne an meinen Kollegen vermieten. Das geht leider nicht, ich kann mir von ihm bestenfalls einen Scheck zur vorübergehenden Kostendeckung ausstellen lassen. Beispiel Nummer Zwei: Ich möchte eine U-Bahn-Verbindung nach Schnelllingen bauen, damit die Bewohner von Rolandschausen dort den Zoo besuchen können. Tunnel gebaut, doch die Station in Schnelllingen kann ich nicht errichten. Klar, das Land gehört Mick. Der kann die Station aber auch nicht bauen, sondern muß erst die Parzelle verkaufen, dann muß ich sie kaufen und kann schließlich die Station darauf platzieren. An einen gemeinsamen Linienbetrieb von zwei Städten wollen wir gar nicht erst denken.

Auch wenn das Häuslebauen von Haus aus eigentlich nicht für mehrere Mitspieler ausgelegt ist, hätte eine etwas durchdachtere Version durchaus ihren Reiz gehabt. Legen Sie auf eine Netzwerkfähigkeit keinen Wert, dann sind Sie mit der »Sim City 2000 CD-Collection« (Test in PC Player 3/96) besser beraten, da diese noch ein paar Szenarien mehr enthält.



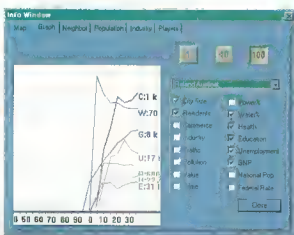
Per Chat-Fenster können Sie sich mit den Mitspielern verständigen.



Eine Anfrage des Mitspielers – jetzt ist eine rasche Entscheidung gefragt.

Die Steuerung wurde verschlimmbessert. Die Symbolleisten nehmen weniger Platz in Anspruch, dafür müssen Sie sich für Statistiken, die früher auf Mausclick abrufbar waren, durch einige Menüs hangeln. Eine Auflösungsstufe fehlt, pikanteserweise die mit der stärksten Vergrößerung, welche gerade bei dichter Bebauung per Durchblick sorgt. Statt zehn Katastrophen bietet die Netzwerkedition nur derer vier, statt

15 Startszenerarien mit bereits erbauten Städten gibt es nur vier naturbelassene Mehrspielerkarten. Städte aus den Vorgängerspielen können mühselt importiert werden, 42 Städte sowie das Urban Renewal Kit zum Erstellen eigener Landschaften sind, wie schon bei der CD-Collection, mit auf der CD. Die zwölf Katastrophenszenarien der letzten Ausgabe fehlen, dafür gibt es ein Tutorial und eine Sammlung von Mauszeigern und Hintergrundbildern für den Windows-95-Desktop. Die Mitspieler können sich entweder per Modem, TCP/IP- oder IPX-Netzwerk oder das Internet zusammenschließen, dabei hängt die Spiegeschwindigkeit stark von der Übertragungsrate des Modems ab. (ra)



Wie bei den Vorgängern wird im Diagramm die Stadtentwicklung dargestellt.

SIM CITY 2000 NETWORK EDITION

Hersteller: Maxis Betriebssystem: Windows 95 Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (per Netzwerk, Modem oder Internet)	Hardware: 1 2 3 4 5 Sprache: Englisch
--	--

Präsentation: Gut Ausstattung: Gut	Spieltiefe: Sehr gut Komfort: Durchschnitt	Multiplayer: Durchschnitt Übersetzung: nicht v.
---	---	--

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★	JÖRG: ★★	MONIKA: ★★	MICHAEL: ★★
-----------	----------	------------	-------------

ROLAND AUSTINAT: ★★★★★

ABSOLUTE PINBALL

Ohne die Jungs von 21st Century wäre das Angebot für Pinball-Wizards um Einiges ärmer. Die fleißigen Flipperkonstrukteure haben erneut vier Tische für Kugeljongleure gedeckt.

Sollen PC-Flipper nun scrollen oder nicht? Diese Frage umschifft 21st Century, indem das neueste Flipperquartett in fünf verschiedenen Grafikmodi spielbar ist, die vom quergestellten Komplett-Tisch bis zum Scroll-Tisch alle Varianten ermöglicht. Ein Optionsmenü für Ballanzahl und Steuerung fehlt. Letztere entspricht dem Standard: flippeln mit den Shifttasten; tilten und starten mit Space und Return. An allen Tischen können bis zu acht Wizards mit sechs Kugeln antreten. Überall gibt es drei Schläger und Zwischenspiele im Punktefeld. So absolut wie der Name, so absolut unterschiedlich sind auch die Themen, die aufs Tableau gebracht wurden.

Bei »Desert Run« schicken Sie die Kugel über teils transparente Autobahnrampen. Zwischendurch müssen Sie mit der Kugel an der Zapfsäule tanken oder im Rondell beschleunigen. Da der einzelne der drei schmalen Schläger kaum sichtbar ist, ist er nur schwer nutzbar. Dafür gibt es die sogenannte Airbag-Rescue, die den Ball wiederbringt, sollte er sich mal allzu früh verabschieden. Wem die Wüste zu heiß ist, der darf sich in kalte Fluten stürzen und bei »Aquatic Adventure« nach versunkenen Schätzen tauchen. Ab und zu müssen Sie beim Zwischenspiel im Dot-Feld beispielsweise den Haien davonschwimmen. Ist die Piratenkanone geladen, befördert sie den Ball in die von Ihnen bestimmte Richtung. Trotz leichten Kuddelmuddels am Meeresboden ist der Tisch gut spielbar. Wer lieber im Rampenlicht steht als abzutauchen, jagt in



Für das Multiballspiel wird die Ansicht um 90 Grad gedreht und in der höchsten Auflösung gezeigt, damit Sie den kompletten Tisch sehen.



»The Dream Factory« ist der am liebevollsten ausgestattete Tisch, mit den witzigsten Spielen im Punktefeld.



Bei »Desert-Run« finden Sie die meisten Rampen.

»The Dream Factory« nach Ruhm. Am Kopf des Tisches thront die begehrte Oskar-Trophäe. Dieser Tisch ist sehr zugänglich und abwechslungsreich gestaltet. Die Kugel wird von einem Blitzgewitter begrüßt, wenn sie ein- gangen die Bumper trifft. Dann schicken Sie diese auf Bankette und starten diverse Aufführungen, indem Sie die entsprechen-

den Rampen und Ziele treffen. Sind drei Bälle in der Ballfalle, startet das Multiballspiel. Dabei wird automatisch auf einen anderen Grafikmodus umgeschaltet, der nur minimal scrollt.

Sportliche Pinballer dürfen sich auf ein Baseball-Match am »Balls 'n Bats«-Tisch einlassen, vorausgesetzt Sie fürchten nicht den dicken, grimmigen Batter der den Tisch beherrscht. Der dritte Schläger sitzt hier gut sichtbar linker Hand. Rampenläufe entsprechen stilgerecht Homeruns und bringen je nach Häufigkeit sogar den Jackpot. Warum zum Spielstart allerdings das israelische Hava Nagila erklingt, bleibt unklar. (ms)

MONIKA STOSCHEK

Briten gelten gemeinhin als konservativ, und die Flipperproduzenten von 21st Century machen da keine Ausnahme. Zugegeben: Solide ist es meistens, was da so an Pinball-Simulationen auf den Kontinent herüberschwappt. Warum sie aber fast immer eine derart ähnliche Machart haben müssen und sich nicht auch mal was ganz Originelles auf die Tische verirren darf, bleibt wohl selbst für Sherlock Holmes unergründlich. Die vier Tische bieten allesamt biedere Hausmannskost. Die Plazierung des dritten Schlägers ist nicht immer glücklich, die Musik erinnert an alte Amiga-Demo-Zeiten. Die (allerdings sattsam bekannten) Spiele im Punktefeld sind nett geraten. Da die Flipper weitgehend fair ausgefallen sind und über eine ordentliche Kugelphysik verfügen, gebe ich (vom Nostalgiebonus mal abgesehen), drei Sterne für gute Spielbarkeit. Wer noch kein Flipperspiel für seinen PC besitzt kann zugreifen, Sammler werden's ohnehin tun, alle anderen sollten Probespielen.

ABSOLUTE PINBALL

Hersteller:	21st Century	Hardware:	1 2 3 4 5
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spielteufe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ** JORG: ** MICHAEL: ** ROLAND: **

MONIKA STOSCHEK:





HALL OF FAME

Der drei Jahre alte Adventure-Klassiker »Return to Zork«, in diesen Tagen als Budget-Produkt komplett in Deutsch erhältlich, zeigt vielen interaktiven Filmen von heute, was eine Harke ist.

Die Veteranen unter unseren Lesern kennen sie noch, die Zeit, in der Adventures mehr an einen Roman denn an ein buntes Bilderbuch erinnerten. Unweigerlich fällt dann der Name »Zork«, quasi der Urvater aller Adventures, der 1977 an einem Uni-Großrechner Spielgeschichte geschrieben hat. Nach einer Umsetzung für Heimcomputer wie den C64 und auch für den PC erschienen im Laufe der Jahre immer neue Fortsetzungen. Dabei wurden in den neueren Programme wie »Beyond Zork« und »Zork Zero« behutsam Fenster und grafische Elemente eingeführt, um die Abenteuer auch den von LucasArts und Sierras Grafik-Adventures verwöhnten Spielern zu versüßen.

Vor knapp drei Jahren erschien dann »Return to Zork« (RTZ). Dieses Spiel brach auf mehrere Weisen radikal mit den Vorgängern. Die wichtigste Änderung: RTZ ist vollkommen mausgesteuert. Um

dennoch eine größtmögliche Bewegungsvielfalt ins Spiel zu bekommen, ändert sich je nach Gegenstand und Umgebung die Anzahl und Belegung der auf Mausclick erscheinenden Bedienungsicons. Bei Ihren Erkundungen können Sie mit zahlreichen Personen reden. Hier geht RTZ

ebenfalls neue Wege: Sie können mit Kamera und Rekorder Orte fotografieren und Gespräche aufzeichnen und diese dann im Gespräch zeigen oder abspielen. Außerdem können Sie durch einen Klick auf einer Art Stimmungsbarometer Ihr Gegenüber zu weiteren Auskünften bringen oder verstummen lassen.

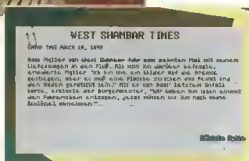
Die Story selbst spielt 400 Jahre nach den Ereignissen in den ersten Zork-Episoden. Sie gewinnen einen Trip in das Tal der Schwalben, das sich Ihnen, dort angekommen, jedoch als Tal der Ausgeier präsentiert. Was ist passiert? In der Stadt Shanbar im Herzen des Tals haben sich unerklärliche Dinge



Shanbar liegt in Trümmern – können Sie beim Wiederaufbau helfen?



Bei Gesprächen lohnt es sich, den Personen mit der richtigen Stimmung zu begegnen.



Die Shanbar Times gibt Aufschluß über die mysteriösen Geschehnisse.

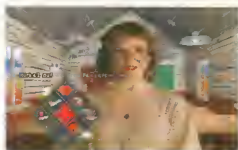
ereignet. Der Osten der Stadt ist völlig verschwunden, der Westteil schwer beschädigt. Die letzten Bewohner erzählen Ihnen von einem bevorstehenden Angriff der bösen Magie. Die guten Zauberer, die als einzige die Gefahr wenden könnten, haben sich im Untergrund in die Überreste des »Great Underground Empires« verkrümelt. Dort führen sie einen Vergnügungspark und buddeln nach dem seltenen Element Illumynite. Können Sie die Magier dazu bewegen, noch einmal an die Oberfläche zu kommen und das Unheil abzuwenden? (ra)

ROLAND AUSTINAT



Selbst nach drei Jahren können mich die Abenteuer in Shanbar noch immer begeistern. Die hochauflösende VGA-Grafik kann zwar mit den heutigen Spielen nicht mehr ganz mithalten, man muß jedoch bedenken, daß RTZ schon drei Jahre auf dem Buckel hat. Dafür sind die Videos, damals noch eine echte Neuheit, auch heute noch sehenswert, von manchen auflösungsbedingten Unschärfen abgesehen. Die orchestralen Musikstücke kommen direkt von der CD, gemischt mit Sprachausgabe und Soundeffekten.

Die nicht ganz einfachen Texte und Sprachausgaben des englischen Originals sind für die Budget-Ausgabe vollständig übersetzt worden. Wenn in einer Grafik noch englische Wörter eingebaut sind, so werden sie vorgelesen oder erscheinen in einer deutschen Übersetzung. Die Synchronsprecher sind brillant und verkörpern perfekt die skurrilen Gestalten. Leider sind die wenigen Texte in Zeitungen oder Menüs zwar nie völlig falsch übersetzt, jedoch wird zum Beispiel das Inventar als »Lager« bezeichnet. Dummerweise fehlt der Neuveröffentlichung die »Encyclopedia Frobozzica«, die im Buchformat der englischen Version beilag und die Hintergründe des Zork-Universums erklärte. Lediglich ein paar im Spiel benötigte Begriffe finden sich im CD-Büchlein.



Mit den flexiblen Bedienungsменüs sind die wildesten Kombinationen möglich.

DAS SURFBRETT

Nach einer etwas längeren Pause stellen wir Ihnen von dieser Ausgabe an wieder jeden Monat interessante Adressen im Internet vor, die einen Eintrag in Ihre Bookmark-Liste wert sind.

Wieben online

Durfte man Sie zwischen 20 und 20.15 Uhr weder ansprechen noch anrufen, weil zu dieser Zeit die Tagesschau, die Institution unter den deutschen Nachrichtensendungen ausgestrahlt wurde? Die Ausrede zählt leider nicht mehr – das Tagesschauteam um Dagmar Berghoff sowie Sabine Christiansen und Ulrich Wickert

Sabine Christiansen auf eine einsame Insel mitnehmen würde, wird ebenfalls nicht im Stich gelassen.

<http://www.tagesschau.de>
<http://www.tagesthemen.de>

Die besten Spiele der Welt ...

... werden jede Woche von begeisterten Computernfans rund um den Globus gewählt. In Jürgen Appels »Internet Charts« werden unter anderem die besten Vollpreis-, Shareware- oder Videospiele gekürt. Auch Sie können hier Ihre Stimme abgeben. Der Clou: Zu fast allen Spielen gibt es eine Reihe von Hyperlinks, die Sie kreuz und quer durch die Spielewelt schicken. Sie führen bei Shareware-Spielen beispielsweise zu einem FTP-Server. Von diesem läßt sich das Spiel dann direkt herunterladen. Per Link geht es auch auf zahlreiche andere Seiten, die mit Infos und Tips zu den verschiedensten Spielen vollgepackt sind. Mit von der Partie sind Film-, Single- und CD-Charts, die ebenfalls wöchentlich erstellt werden.

<http://www.xs4all.nl/~jojo/>

Kennen Sie Curtis Newton?

Anfang der 80er Jahre machte eine Zeichentrickserie aus Japan im ZDF Furore. Captain Future und seine Crew waren im ganzen Universum unterwegs, um zahlreichen Schurken und Bösewichtern das Handwerk zu legen. Die Serie basiert auf den Büchern von Edmond Hamilton, die dieser schon in den 40er Jahren geschrieben hat, und erlebte jüngst durch die Veröffentlichung der Musik auf CD einen neuen Popularitätsschub. Wenn Ihnen Namen wie ExLä Garnie oder Yiek nur noch verschwommen in Erinnerung sind, wird es Zeit für einen Besuch auf einer der zahlreichen Seiten zur Science-fiction-Zeichentrickserie. Portraits der Future-Crew und uralte Comics aus Programmzeitschriften lassen das Herz der Fans höherschlagen. Viele Server sind noch im Auf- und Umbau, es kann daher nicht schaden, immer mal wieder vorbei zu schauen.

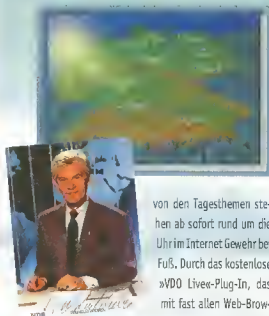


<http://www.infodrom.north.de/future/>
<http://www.uni-karlsruhe.de/~uab/cf/captain.html>
http://sunserver1.rz.uni-duesseldorf.de/~goto/Captain_Future/

Wo bin Ich?

Yahoo! bietet mehr als nur eine Sammlung von thematisch geordneten Adressen im Internet. »Yahoo! Headlines« präsentiert ständig aktualisierte Nachrichten der Agentur Reuters aus neun Gebieten wie Politik, Sport, Gesundheit oder Unterhaltung. »Yahoo! Maps« enthält Straßenkarten sämtlicher 52 Staaten der USA. Nach Eingabe einer Straße mit Hausnummer, dem Ort sowie dem Bundesstaat erscheint die entsprechende Karte auf dem Bildschirm, in der Sie sich munter bewegen und umherzoomen können. Wollen Sie beim nächsten Trip nach New York die Straßen besser als die Einheimischen kennen, sollten Sie vorher diese Adresse ansteuern. (ra)

<http://www.yahoo.com/headlines/>
<http://www.proximus.com/yahoo/>



von den Tagesthemen stehen ab sofort rund um die Uhr im Internet Gewehr bei Fuß. Durch das kostenlose »VDO Live-Plug-In«, das mit fast allen Web-Browsern zusammenarbeitet,

können die Meldungen so wie im Fernsehen sofort in Bild und Ton angeschaut werden. Ein langes Warten auf Videofilme gibt es nicht. Allerdings ist durch die direkte Übertragung die Bildqualität nicht so gut wie zum Beispiel bei einem QuickTime-Film. Neben den aktuellen Nachrichten vom Vortrag wird an einem Archiv von älteren Sendungen gearbeitet, die dann quasi als Nachschlagewerk zur Verfügung stehen sollen. Dazu gibt es eine Sammlung bizarrer Meldungen à la »Ulrich Wickert ohne Ampel über die Place de la Concorde« sowie Informationen über die einzelnen Sprecher, komplett mit Lebenslauf und Autogrammkarte. Wer wissen will, wie teuer eine Sendung ist oder welche Bücher





SCHLECHTE KARTEN

Vergleichstest: 3D-Grafikkarten

Inzwischen gibt es sie tatsächlich: echte 3D-Grafikkarten für PC-Hobbyisten, mit denen eine ganz neue Generation an Spielen anrollen soll. Während unserer Tests erlebten wir allerdings eine ernüchternde Überraschung.

SO HABEN WIR GETESTET

Unser Testcomputer war ein Pentium/133 mit 16 MByte RAM und einer 1,2 GByte-Festplatte. Da MS-DDS-Spiele so schnell nicht aussterben, haben wir uns die Karten auch unter MS-DOS genau angeschaut. Zum Einsatz kamen hier das gute alte VIDSPEED, das den Datendurchsatz in die Grafikkarte mißt. Je schneller die Karte die Daten entgegennimmt, desto flüssiger kann ein Spiel seine Animationen präsentieren. Den 3DBench verwenden wir nicht mehr. Statt des-



Der CBENCH berechnet einen rotierenden Würfel, und zwar in den Auflösungen von 320 mal 200 und 640 x 480 Pixeln jeweils in 256 Farben.

sen kommt der Benchmark CBENCH zum Einsatz, der einen Metallwürfel rotieren läßt und dabei Spiegelungen auf den unebenen Flächen des Würfels berechnet. Das fordert mehr vom Prozessor, und außerdem ist der errechnete Wert genauer als der des veralteten 3DBenchs. Je höher die Zahl, desto schneller ist die Grafikkarte. Schließlich haben wir noch den Frame-Counter von Descent 2 bemüht (im Spiel »FRAMETIME« tippen, und dann noch einmal »R«, um wieder nach vorne zu schauen).

Unter Windows kam unser neuer »PC Player Benchmark No.1« zum Einsatz. Dieser nutzt Direct3D, um einen Würfel mit dem PC-Player-Schriftzug rotieren zu lassen. Je höher die Zahl am oberen Bildrand ist, desto schneller ist die Grafikkarte. Außerdem setzten wir die Demo von Hellbender ein um festzustellen, ob eine Karte Direct3D überhaupt vernünftig unterstützt. Hellbender ist das erste Spiel, das Direct3D für die Grafiken benutzt.

Viele Hersteller hatten 3D-Grafikchips für Hobbycomputer angekündigt, und auf der letzten CeBit konnten interessierte Besucher staunend die Wunderdinge betrachten, die da über die Bildschirme flimmerten. Jetzt gibt es auch in den Läden Karten mit den entsprechenden Chips zu kaufen. Es wird also Zeit für einen umfassenden Test der echten Leistung von 3D-Grafikkarten in der PC Player.

Wir haben uns dabei bewußt auf Karten mit 2 MByte RAM beschränkt, um kein allzu großes Loch in das Portemonnaie zu reißen. Bei einer Bildschirmauflösung von 640 mal 480 Pixeln in High-Color (16 Bit) verbleiben in der Karte da theoretisch noch rund 1,4 MByte für die Texturen der Objekte. Das sollte den heutigen Spielen eigentlich genügen. Wir haben sieben Kandidaten in die Mangel genommen: die »3D Xpression« von ATI, die »Stealth 3D 2000« von Diamond, die »Victory 3D« von Elsa, die »Millennium« und die neue »Mystique« von Matrox, die »miroMEDIA 3D« von Miro und die »Fahrenheit Video 3D« von Orchid. Die von uns angewendeten Testverfahren haben wir in dem Kasten »So haben wir getestet« zusammengefaßt.

Echtes 3D nur mit DirectX-Treiber: ATI 3D Xpression

Von der Firma ATI bekamen wir zum Testen die »3D Xpression«. Sie ist mit dem neuen hauseigenen »3D Rage«-Chip sowie 2 MByte RAM ausgestattet. Die Karte war unter MS-DOS in der Auflösung 320 mal 200 Pixel nicht sonderlich flott: VIDSPEED meldet rund

MICROSOFT ENTWICKELT EIGENE 3D-CHIPS

Nach Mäusen, Tastaturen und Joysticks ist es endlich so weit: Microsoft steigt in das Grafikgeschäft ein. Der erste Chip der Firma läuft unter dem Codenamen »Talisman« und wird 3D-Funktionen besitzen. Laut Aussage von Microsoft soll der Chip sogar Automaten in der Spielhalle in den Schatten stellen. Kommentar von uns dazu: aber nur, wenn die DirectX-Treiber auch per Hardware beschleunigtes 3D unterstützen.



Als MS-DOS-Testprogramm suchten wir uns »Descent 2« aus.



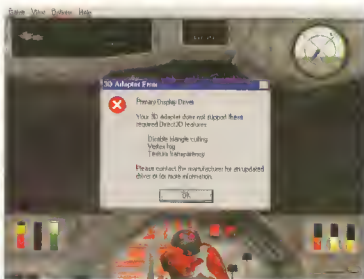
Unser »PC-Player-Benchmark No.1« mißt unter DirectX die 3D-Power.



Eine 3D-Beschleunigung des Benchmarks gab es bei der »3D Xpression« von ATI nur mit dem DirectX-Treiber.

der Auflösung 640 mal 480 Pixel ist sie dagegen wieder recht flott. ATI hat der Karte bereits das VESA-BIDS 2.0 mit auf den Weg gegeben, wofür sich viele Spiele mit erhöhter Ablaufgeschwindigkeit bedanken.

Unter Windows 95 zeigte sich das selbe Bild, wie bei allen anderen Karten: Der mitgelieferte Treiber unterstützt für DirectX kein Hardware-3D. Die Meßwerte des PC-Player-Benchmarks waren deshalb bei vermeintlicher Ausnutzung der Hardware- und in der Softwareemulation exakt gleich. Ein anderes Bild ergab sich, als wir den speziellen ATI-Grafikarten-Treiber aus dem DirectX-Kit verwendeten. Hier rotierte der Würfel mit 48 Bilder/s deutlich schneller als bei der Konkurrenz. Allerdings war der Geschwindigkeitsgewinn wiederum nicht groß. Die »Hellbender«-Demo wollte trotz der Hardware-Beschleunigung nicht laufen. Ihr fehlten einige dringend benötigte grafische Effekte, die entweder die Karte oder der Treiber nicht zur Verfügung stellen.



Obwohl die ATI-Karte die einzige Karte im Test war, die mit 2 MByte RAM echte Hardware-Beschleunigung liefert, wollte das Spiel Hellbender diese nicht akzeptieren.

Virge-Spiele im Gepäck: Diamond Stealth 3D 2DD

Auf der »Stealth 3D 2DD« von Diamond sitzt der »Virge«-Grafikchip von S3, der uns in diesem Test noch öfter unter die Finger kommt. Die Karte können Sie mit einem aufsteckbaren Hardware-MPEG-Modul aufrüsten. Diamond liefert die speziell für den Virge-Chip angepassten Spiele »Descent 2« und »Destruction Derby« mit. Descent enthält allerdings nur die ersten 16 Level; die Vollversion müssen Sie direkt bei Interplay erwerben.

12000 Byte/ms und der CBENCH-Würfel drehte sich deshalb auch mit gemüthlichen 68 Bilder/s. Trotzdem brachte es die Karte mit »Descent 2« auf 40 Bilder/s; ein Wert, der nur geringfügig hinter dem der den Mitbewerbern liegt.

Unter Super-VGA in

Unter MS-DDS war die Karte nicht schneller oder langsamer als die anderen Karten, sieht man mal von den beiden Matrox-Rennpferden ab. Mit der speziellen Virge-Version von Descent ermittelten wir ebenfalls die Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Hier lieferte das Spiel in der höchsten Detailstufe 17 Bilder/s. Das scheint im ersten Moment etwas langsamer zu sein, als die ganz normale unbeschleunigte MS-DDS-Version (19 Bilder/s). Allerdings sieht die S3-Version dank der verschiedenen Textur-Effekte auch um Klassen besser aus.

Unter Windows 95 stürzten die mitgelieferten DirectX-Treiber ab. Das passierte nicht nur bei unserem Benchmark, sondern auch bei den DirectX3-Demonstrationsprogrammen aus dem DirectX-Entwicklerkit und der Hellbender-Demo.

Wer die Karte gekauft hat, sollte sich schnellstmöglich nach Treiber-Updates umsehen. Die speziellen Grafikkartentreiber, die DirectX beiliegen, wollten auch nicht recht Freude bereiten. Diese weigerten sich, die Texturen in das RAM der Grafikkarte zu laden, so daß die Programme ebenfalls nicht liefen.

Für altes und neues Windows: Elsa Victory 3D

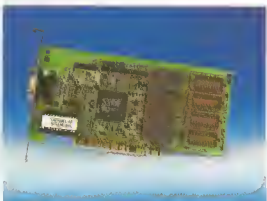
Elsa verwendet auf der »Victory 3D« ebenfalls den »Virge«-Chip von S3. Die Karte ist laut unseren Testanforderungen mit 2 MByte RAM bestückt. Sie läßt sich aber als einzige Karte im Test dank der aufgelöteten leeren Sockel auf 4 MByte erweitern. Die dafür notwendigen Chips bekommt man nur bei Elsa. In der Verpackung liegt neben der Treiber-CD noch eine Spiele-CD, die spezielle S3-Versionen von »Battle Race« und »Terminal Velocity« sowie einige Demos enthält. Erfreulicherweise kann man hier das Handbuch auch als solches bezeichnen, und zweitens ist es in deutscher Sprache verfaßt.

Unter MS-DDS macht die Karte genau den gleichen flotten Eindruck, wie die anderen hier getesteten Virge-Karten. Allerdings liegt das VESA-BIDS auf der Karte bereits in Versionsnummer 2.0 vor. Mit der Victory benötigt man also keinen externen VESA-Treiber, um für DDS in den Genuß des schnellen »Linear Frame Buffers« zu kommen.

Elsa ist eine der wenigen Firmen, welche die Windows-3.1-Anwender nicht vergessen hat. Treiber für das alte Windows-System liegen der Karte bei. DirectX bleibt einem damit aber verwehrt, denn das läuft nur unter Windows 95. Bei der Installation der Treiber



Bei der »Stealth 3D 2DD« von Diamond liefen die mitgelieferten DirectX-Treiber überhaupt nicht.

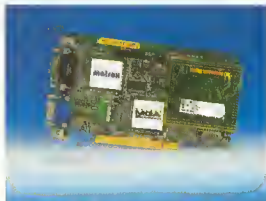


Die ansonsten flotte »Victory 3D«-Karte von Elsa unterstützte hardwaremäßig ebenfalls keine 3D-Darstellung. Erst mit 4 MByte RAM und den DirectX-Treibern von Microsoft startete sie unseren Benchmark.

für Windows 95 gelangt gleich noch ein »Driver Guardian« mit auf die Festplatte. Der meldet sich beim Booten des Systems immer dann, wenn ein anderer Grafikkartentreiber als der von Elsa installiert ist. Falls DirectX aufgrund eines unbedachten Mausclicks den Treiber mal löschen sollte, informiert Sie das Programm sofort darüber.

Die von Elsa mitgelieferten Windows-95-Treiber zeigten unter DirectX das gleiche traurige Bild, wie die anderen Karten: keine Hardware-Beschleunigung in Sicht. Die Virge-Treiber von DirectX wollten wiederum die Texturen nicht laden. Allerdings probierten wir hier noch einmal eine Karte mit 4 MByte RAM aus, und siehe da: Der PC-Player-Benchmark lief, und der Würfel rotierte mit satten 60 Bilder/s. Hellbender wollte trotzdem nicht starten, da dem Spiel wie bei der ATI-Karte einige Grafikfunktionen fehlen.

Sprinter unter MS-DOS: Matrox Millennium



Unter MS-DOS war die »Millennium« von Matrox äußerst schnell. Leider nutzen die mitgelieferten Treiber die 3D-Fähigkeiten der Hardware nicht aus.

Die erste 3D-Grafikkarte mit Texture-Mapping darf in diesem Vergleichstest natürlich auch nicht fehlen: Die »Millennium« von Matrox erhielten wir zwar mit 4 MByte WRAM (spezieller von Matrox eingesetzter RAM-Typ). Für den Test entfernten wir allerdings die Aufsteck-

platine, so daß die Karte mit 2 MByte auskommen mußte. Wie bei Diamond kann man die Matrox-Karte mit einem MPEG-Decoderboard nachrüsten.

Unter MS-DDS war die Karte nach wie vor ein Renner und mit der »Mystique« die schnellste Karte im Test. Unter Descent spürte man davon nur wenig, denn das Spiel ist da mit seiner Rechenkraft am Ende. Trotzdem: MS-DDS-Spiele, die Videosequenzen zeigen, rucken mit dieser Karte kaum. Außerdem war auch gleich ein 2.0er VESA-BIOS mit an Bord.

Auch Matrox liefert erfreulicherweise noch Treiber für das alte Windows 3.1 mit. Die Treiber für Windows 95 zeigten unter DirectX die gleichen Symptome, wie alle anderen Grafikkarten: Sowohl bei der angenommenen Hardware-Beschleunigung als auch bei der Softwareemulation der 3D-Grafik



Der bei DirectX mitgelieferte Treiber für die Millennium-Karte stellte keine Texturen dar. Der Würfel rotierte zwar schnell, aber schnucklos.

zeigte unser Benchmark-Programm identische Werte. Eine Hardware-Beschleunigung war also nicht vorhanden. Der spezielle bei DirectX mitgelieferte Treiber für die Millennium-Karte lief dagegen, unterschlug jedoch dieser die Texturen. Im Fenster rotierte ein grauer Würfel ohne PC-Player-Logo. Auch andere Demos sowie Hellbender zeigten diesen Effekt.

MS-DOS-Sieger: Matrox Mystique

Die neueste Wunderkarte von Matrox heißt »Mystique«, soll in Sachen 3D-Fähigkeiten ähnlich leistungsfähig wie die »Millennium« sein und obendrein weniger kosten. Die Karte gab es zu Redaktionsschluß allerdings noch nicht zu kaufen. Unser Test-



Die brandneue »Mystique«-Karte von Matrox lag in einer Vorabversion zum Test vor.

produkt war augenscheinlich zwar schon fertig, bei den Treibern und am Lieferumfang ändert die Firma wohl noch etwas. In unserem Paket war jedenfalls eine Ein-Level-Demo von »Scorched Planets« mit dabei. Die »schlechte« Nachricht für alle Millennium-Fans: Die Mystique-Karte ist unter MS-DDS noch schneller als das Matrox-Flaggschiff; allerdings nur ein klein wenig. Auch hier nutzte Descent die zusätzliche Geschwindigkeit nicht aus; das Spiel ist mit seiner Rechenkraft am Anschlag angelangt. Für leistungshungrige Spiele hat die Karte aber genügend Reserven. Auch hier gehört das VESA-BIOS in der Version 2.0 zum guten Ton.

Sie ahnen vielleicht schon, wie das Ganze dagegen unter Windows 95 aussah: Der Treiber unterstützte wie bei den anderen hier getesteten Karten hardwaremäßig keine 3D-Funktionen, und bemühte immer die Softwareemulation. Die Meßwerte waren also für die Hardwarebeschleunigung wie für die Softwareemulation immer die selben. Einen von Microsoft mit DirectX ausgelieferten Grafikkartentreiber für die Mystique-Karte gab es noch nicht. Hoffen wir also, daß Matrox bis zur Auslieferung der Mystique einen echten 3D-Treiber für DirectX mit im Kartengepäck hat.

Einfache Bedienung inbegriffen: miroMEDIA 3D

Auch die Karte »miroMEDIA 3D« von Miro stand uns noch als Vorabversion zur Verfügung. Bestückt war sie wieder mit dem »Virge«-Chip von S3, dem 2 MByte an RAM zur Seite standen. Die Karte besitzt standardmäßig einen Videoausgang, an den Sie zum Beispiel ein



Die »miroMEDIA 3D« von Miro besitzt standardmäßig ein Videoausgang. Auch diese Karte stand uns vorab zur Verfügung.

normales Fernsehgerät oder einen Videorekorder anschließen können. Dazu liefert Miro außerdem die recht einfach zu bedienende Multimedia-Software »miroMEDIA«. Die Karte können Sie außerdem mit einem TV-Tunermodul und einer Infrarot-Fernbedienung nachrüsten. Über die miroMEDIA-Software läßt sich der PC dann als integriertes Fernseh-, Radio-, CD- und Videosystem nutzen, echt multimedial.

Die MS-DDS-Leistung der Karte lag nur unbedeutend unter dem, was die Karten von Diamond und Elsa leisten. CBENCH und Descent 2 lieferten die gleichen Werte wie bei den anderen Virge-Karten. Nach den Erfahrungen mit den anderen hier getesteten Karten unterstützte der Windows-95-Treiber fast erwartungsgemäß kein hardwaremäßiges 3D. Unser Benchmark zeigte also immer die gleichen Werte. Der Virge-Treiber von DirectX schluckte dagegen wieder die Texturen nicht. Vor der endgültigen Auslieferung zur CeBit Home sollte sich Miro also unbedingt noch nach einem 3D-Treiber für Windows 95 umsehen, der die Eigenschaften des Virge-Chips auch unterstützt.

Kleine Fehler in der Grafikdarstellung: Orchid Fahrenheit Video 3D



Auch die »Fahrenheit Video 3D« von Orchid besitzt im Lieferumfang keine Windows-95-Treiber, die die 3D-Hardware nutzen. Außerdem gab es Fehler in der Bildardarstellung.

Die letzte der hier getesteten Karten stammt von Orchid, besitzt wiederum den Virge-Chip von S3 und war mit 2 MByte RAM ausgestattet. Auch diese Karte können Sie mit einem speziellen MPEG-Modul von Orchid ausrüsten. Auf der CD liefert Orchid die Spiele »Actua Soccer«, »Terminal Velocity« und »Havoc« mit.

Die Geschwindigkeit unter MS-DDS liegt im gleichen Rottten Rahmen, den man von den anderen drei hier getesteten Virge-Karten kennt. Da der Chip auf allen Vieren derselbe ist, dürfte es da auch kaum Unterschiede geben.

Orchid weiß zum Glück noch sehr wohl, daß nicht alle PC-Besitzer sofort auf Windows 95 umrüsten. Treiber für Windows 3.1 liegen der Karte bei. Dafür wurde dem ausharrenden Tester das letzte bißchen Hoffnung auf einen mitgelieferten funktionierenden 3D-Treiber genommen, der den Virge-Chip auch nutzt. Orchid liefert DirectX-Treiber aus, die 3D nur per Software

emulieren. Von Hardware-Beschleunigung keine Spur. Noch dazu gab es im 256-Farbenmodus leichte Grafikfehler. Der Virge-Treiber aus der DirectX-Software lud wiederum keine Texturen, so daß auch hier die Hardwareemulation flächig.

Bis zum bitteren Ende

Das traurige Fazit dieses Vergleichstest: Keine der von uns unter die Lupe genommenen 3D-Grafikkarten unterstützte eine per Hardware beschleunigte 3D-Darstellung unter DirectX. Das ist um so peinlicher, da die Karten allesamt spezielle 3D-Chips besitzen. Nur leider nutzen diese die mitgelieferten Treiber nicht. Noch peinlicher wurde es allerdings, als wir die gute alte »Winner 1000 Trio« von Elsa (noch ohne den Zusatz »/V«) unter DirectX testeten. Diese Karte hat keine 3D-Hardware, liefert aber 37 Bilder/s im PC-Player-Benchmark. Sie ist also schneller als die Millennium-Karte von Matrox.

Die einzigen beiden Karte, bei dem der Treiber die Hardware nutzt, war die 3D Xpression von ATI und die Victory 3D von Elsa.

TESTERGEBNISSE

Name	Millennium Matrox	Mystique Matrox	miroMEDIA 30 Miro	Fahrenheit Video 3D Orchid
Hersteller	Matrox	Matrox	Miro	Orchid
Preis	750 Mark	430 Mark	350 Mark	350 Mark
DDS-Tests				
VESA-BIOS	2.0	2.0	1.2	1.2
VIDSPEED				
320 x 200	83187 Byte/ms	82747 Byte/ms	56109 Byte/ms	39766 Byte/ms
640 x 480	81822 Byte/ms	81820 Byte/ms	28285 Byte/ms	19826 Byte/ms
CBENCH				
320 x 200	105 fps	105 fps	103 fps	98 fps
640 x 480	31 fps	31 fps	31 fps	29 fps
Descent 2				
320 x 200	44 fps	44 fps	44 fps	43 fps
640 x 480	19 fps	19 fps	20 fps	18 fps
S3-Variante	—	—	—	—

Windows-Tests

256 Farben				
Unterstützt 3D	nein	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel				
Hardware	33 fps	32 fps	32 fps	39 fps
Software	33 fps	32 fps	32 fps	39 fps
High-Color (65536 Farben)				
Unterstützt 3D	nein	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel				
Hardware	28 fps	28 fps	26 fps	37 fps
Software	28 fps	28 fps	26 fps	37 fps

Alle Angaben beziehen sich auf die zum Zeitpunkt des Tests aktuellen, vom Hersteller mitgelieferten Treiber. Die Microsoft-Treiber wurden auch getestet, brachten aber nur bei der ATI-Karte eine sichtbare Verbesserung.

TESTERGEBNISSE

Name	3D Xpression	Stealth 3D 2000	Victory 3D
Hersteller	ATI	Diamond Multimedia	Elsa
Preis	400 Mark	400 Mark	450 Mark

DOS-Tests

VESA-BIOS	2.0	1.2	2.0
VIDSPEED			
320 x 200	11872 Byte/ms	59578 Byte/ms	58935 Byte/ms
640 x 480	42249 Byte/ms	30113 Byte/ms	29426 Byte/ms
CBENCH			
320 x 200	68 fps	104 fps	104 fps
640 x 480	30 fps	31 fps	31 fps
Descent 2			
320 x 200	40 fps	41 fps	43 fps
640 x 480	18 fps	19 fps	19 fps
S3-Variante	—	17 fps	—

Windows-Tests

256 Farben			
Unterstützt 3D	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel			
Hardware	36 fps	stürzte ab	39 fps
Software	36 fps	stürzte ab	40 fps
High-Color (65536 Farben)			
Unterstützt 3D	nein	nein	nein
Software-3D	ja	ja	ja
PC-Player-Würfel			
Hardware	31 fps	stürzte ab	36 fps
Software	31 fps	stürzte ab	36 fps

Alle Angaben beziehen sich auf die zum Zeitpunkt des Tests aktuellen, vom Hersteller mitgelieferten Treiber. Die Microsoft-Treiber wurden auch getestet, brachten aber nur bei der ATI-Karte eine sichtbare Verbesserung.

Allerdings nur dann, wenn man Direct3D bei der Installation gewähren und den Treiber von Microsoft installieren läßt. Außerdem muß die Elsa-Karte mit 4 MByte RAM bestückt sein. Da der Treiber von DirectX bei allen Virge-Karten derselbe ist, würden wohl auch die anderen hier getesteten Virge-Karten mit 4 MByte den Benchmark starten. In beiden Fällen weigerte sich das einzige bisher erhältliche Direct3D-Spielstandhaft, im echten hardwarebeschleunigten Modus zu laufen.

Im Moment können wir deshalb für keine Karte eine Kaufempfehlung aussprechen. Das die Chips auf den Karten tatsächlich leistungsfähig sind, können Technik-kundige aus den Datenblättern ersehen. Nur solange die Treiber nicht vernünftig arbeiten, bietet keine der vorgestellten Karten Vorteile gegenüber einer normalen Nicht-3D-Grafikkarte. Obendrein dürfen die Spiele keine 3D-Funktionen nutzen, die noch kein Chip unterstützt. Hoffen wir, daß die Hersteller entsprechende Treiber schleunigst nachliefern und wir in einem halben Jahr zu anderen Testergebnissen gelangen.

(hf)

BORIS SCHNEIDER

Man mag seinen Augen nicht trauen, wenn man diese Testergebnisse sieht: Keine, wohlbeimert, keine der 3D-Grafikkarten kann das, was sie im voraus verspricht. Unser Benchmark läßt einen einzigen Würfel rotieren und schon das wird von fast allen Kandidaten in der 2-MByte-Variante verweigert. Bei ATI und der 4-MByte-Elsa wird ein wenig beschleunigt – aber keinesfalls soviel, um die alte Karte etwa rauszuwerfen.

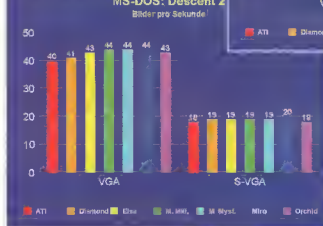
Microsoft und die Grafikkartenhersteller haben uns mit Direct3D einen neuen Standard versprochen. Geliefert haben sie neue Kompatibilitäts-Probleme (Welchen Treiber nehme ich nun? Microsofts oder den des Grafikkartenherstellers?), Ergonomie-Probleme (In vielen Fällen laufen die Virge-Karten nach Direct 3D-Installation nur noch mit 60 Hz) und zu guter Letzt einen gesteigerten Blutdruck: Das erste Direct3D-Spiel, Hellbender, läuft mit keinem einzigen der Testkandidaten. Wer schon eingekauft hat, darf sich also durchaus verschaukelt fühlen. Als Chefredakteur einer Spielezeitschrift, die seit fast einem Jahr das Loblied auf die kommende Grafikkarten-Generation predigt, fühle ich mich jedenfalls ziemlich betrogen. So wird 3D-Hardware auf gar keinen Fall ein Erfolg.

MS-DOS: CBENCH



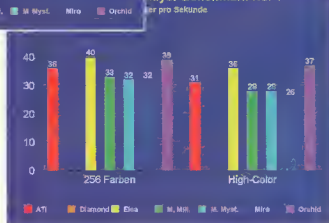
Der CBENCH zeigt auf, daß die Karten unter DOS Kopf an Kopf liegen. Lediglich die ATI-Karte fällt bei 320 mal 200 Pixeln ab, was an der langsamen Datenrate im Videospeicher liegt (siehe VIDSPEED-Wert in der Tabelle).

MS-DOS: Descent 2



Die CBENCH-Werte werden von den Bildraten in Descent 2 gestärkt: Große Unterschiede zwischen den Karten gibt es unter DOS nicht.

Layer-Benchmark No. 1



Unter Windows 95 liegen auch die DirectX-Werte der Karten dicht beieinander. Keiner der mitgelieferten Kartentreiber unterstützte die 3D-Darstellung per Hardware. Der Treiber der Diamond-Karte stürzte sogar ab.

Bestellmöglichkeiten

- ☎ **0831/57 51 57**
 ☎ **Telefax 0831 / 57 51 555**
 ☎ **CompuServe 100106,3111**
 ☎ **T-Online/Btx: ★Gameit#**
 ☎ **Game It! - D-87488 Bietigheim**

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Elservise
 (z.B. für engl. oder andere Sprache ist die Lieferung und Installation von 1 Tagern hinzu zu rechnen, da diese noch nicht erschienen, aber wir natürlich noch Vorbestellung von 2 Tagen
 sind erst bei der Bestellung genannte Menge durch verschiedene Änderungen, Änderungen
 der Nachnahme, Berechnung der DM 20,- Schadensersatz

Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Schick / Schenk: DM 6,90, ab DM 200,- frei
Preis Stand 10.9.96 * = noch nicht verfügbar am 10.9.
N = Neu im Programm * = Preissenkung H = Hit, Superhit!

Kein Vertrieb von Erotik oder indizierten Spielen!

Für Österreich: Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game S. 46857 Ungerstr. 10, 8561832

Wir sind natürlich mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D

Game It!

Spiele des Monats
 September:

Diablo*
74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

- Command & Conquer 2*** 89,95
Das schwarze Auge 3 39,95
Die Siedler 2 69,95
Mission Force Cyberstorm 74,95
Olympic Games 64,95
Syndicate Wars* 79,95
Virtua Fighter 69,95
Warcraft 2 69,95
Warcraft Data 24,95
Z 69,95

PREISKALLER CD CD ROM

Bestellnummer	Titel	Preis
100	Das schwarze Auge 3	39,95
101	Das schwarze Auge 3	39,95
102	Das schwarze Auge 3	39,95
103	Das schwarze Auge 3	39,95
104	Das schwarze Auge 3	39,95
105	Das schwarze Auge 3	39,95
106	Das schwarze Auge 3	39,95
107	Das schwarze Auge 3	39,95
108	Das schwarze Auge 3	39,95
109	Das schwarze Auge 3	39,95
110	Das schwarze Auge 3	39,95
111	Das schwarze Auge 3	39,95
112	Das schwarze Auge 3	39,95
113	Das schwarze Auge 3	39,95
114	Das schwarze Auge 3	39,95
115	Das schwarze Auge 3	39,95
116	Das schwarze Auge 3	39,95
117	Das schwarze Auge 3	39,95
118	Das schwarze Auge 3	39,95
119	Das schwarze Auge 3	39,95
120	Das schwarze Auge 3	39,95
121	Das schwarze Auge 3	39,95
122	Das schwarze Auge 3	39,95
123	Das schwarze Auge 3	39,95
124	Das schwarze Auge 3	39,95
125	Das schwarze Auge 3	39,95
126	Das schwarze Auge 3	39,95
127	Das schwarze Auge 3	39,95
128	Das schwarze Auge 3	39,95
129	Das schwarze Auge 3	39,95
130	Das schwarze Auge 3	39,95
131	Das schwarze Auge 3	39,95
132	Das schwarze Auge 3	39,95
133	Das schwarze Auge 3	39,95
134	Das schwarze Auge 3	39,95
135	Das schwarze Auge 3	39,95
136	Das schwarze Auge 3	39,95
137	Das schwarze Auge 3	39,95
138	Das schwarze Auge 3	39,95
139	Das schwarze Auge 3	39,95
140	Das schwarze Auge 3	39,95
141	Das schwarze Auge 3	39,95
142	Das schwarze Auge 3	39,95
143	Das schwarze Auge 3	39,95
144	Das schwarze Auge 3	39,95
145	Das schwarze Auge 3	39,95
146	Das schwarze Auge 3	39,95
147	Das schwarze Auge 3	39,95
148	Das schwarze Auge 3	39,95
149	Das schwarze Auge 3	39,95
150	Das schwarze Auge 3	39,95

Quake

Bestellnummer	Titel	Preis
100	Das schwarze Auge 3	39,95
101	Das schwarze Auge 3	39,95
102	Das schwarze Auge 3	39,95
103	Das schwarze Auge 3	39,95
104	Das schwarze Auge 3	39,95
105	Das schwarze Auge 3	39,95
106	Das schwarze Auge 3	39,95
107	Das schwarze Auge 3	39,95
108	Das schwarze Auge 3	39,95
109	Das schwarze Auge 3	39,95
110	Das schwarze Auge 3	39,95
111	Das schwarze Auge 3	39,95
112	Das schwarze Auge 3	39,95
113	Das schwarze Auge 3	39,95
114	Das schwarze Auge 3	39,95
115	Das schwarze Auge 3	39,95
116	Das schwarze Auge 3	39,95
117	Das schwarze Auge 3	39,95
118	Das schwarze Auge 3	39,95
119	Das schwarze Auge 3	39,95
120	Das schwarze Auge 3	39,95
121	Das schwarze Auge 3	39,95
122	Das schwarze Auge 3	39,95
123	Das schwarze Auge 3	39,95
124	Das schwarze Auge 3	39,95
125	Das schwarze Auge 3	39,95
126	Das schwarze Auge 3	39,95
127	Das schwarze Auge 3	39,95
128	Das schwarze Auge 3	39,95
129	Das schwarze Auge 3	39,95
130	Das schwarze Auge 3	39,95
131	Das schwarze Auge 3	39,95
132	Das schwarze Auge 3	39,95
133	Das schwarze Auge 3	39,95
134	Das schwarze Auge 3	39,95
135	Das schwarze Auge 3	39,95
136	Das schwarze Auge 3	39,95
137	Das schwarze Auge 3	39,95
138	Das schwarze Auge 3	39,95
139	Das schwarze Auge 3	39,95
140	Das schwarze Auge 3	39,95
141	Das schwarze Auge 3	39,95
142	Das schwarze Auge 3	39,95
143	Das schwarze Auge 3	39,95
144	Das schwarze Auge 3	39,95
145	Das schwarze Auge 3	39,95
146	Das schwarze Auge 3	39,95
147	Das schwarze Auge 3	39,95
148	Das schwarze Auge 3	39,95
149	Das schwarze Auge 3	39,95
150	Das schwarze Auge 3	39,95

3 Skulls of the Talents

Bestellnummer	Titel	Preis
100	Das schwarze Auge 3	39,95
101	Das schwarze Auge 3	39,95
102	Das schwarze Auge 3	39,95
103	Das schwarze Auge 3	39,95
104	Das schwarze Auge 3	39,95
105	Das schwarze Auge 3	39,95
106	Das schwarze Auge 3	39,95
107	Das schwarze Auge 3	39,95
108	Das schwarze Auge 3	39,95
109	Das schwarze Auge 3	39,95
110	Das schwarze Auge 3	39,95
111	Das schwarze Auge 3	39,95
112	Das schwarze Auge 3	39,95
113	Das schwarze Auge 3	39,95
114	Das schwarze Auge 3	39,95
115	Das schwarze Auge 3	39,95
116	Das schwarze Auge 3	39,95
117	Das schwarze Auge 3	39,95
118	Das schwarze Auge 3	39,95
119	Das schwarze Auge 3	39,95
120	Das schwarze Auge 3	39,95
121	Das schwarze Auge 3	39,95
122	Das schwarze Auge 3	39,95
123	Das schwarze Auge 3	39,95
124	Das schwarze Auge 3	39,95
125	Das schwarze Auge 3	39,95
126	Das schwarze Auge 3	39,95
127	Das schwarze Auge 3	39,95
128	Das schwarze Auge 3	39,95
129	Das schwarze Auge 3	39,95
130	Das schwarze Auge 3	39,95
131	Das schwarze Auge 3	39,95
132	Das schwarze Auge 3	39,95
133	Das schwarze Auge 3	39,95
134	Das schwarze Auge 3	39,95
135	Das schwarze Auge 3	39,95
136	Das schwarze Auge 3	39,95
137	Das schwarze Auge 3	39,95
138	Das schwarze Auge 3	39,95
139	Das schwarze Auge 3	39,95
140	Das schwarze Auge 3	39,95
141	Das schwarze Auge 3	39,95
142	Das schwarze Auge 3	39,95
143	Das schwarze Auge 3	39,95
144	Das schwarze Auge 3	39,95
145	Das schwarze Auge 3	39,95
146	Das schwarze Auge 3	39,95
147	Das schwarze Auge 3	39,95
148	Das schwarze Auge 3	39,95
149	Das schwarze Auge 3	39,95
150	Das schwarze Auge 3	39,95

Lösungshilfe ab DM 14,95

Bestellnummer	Titel	Preis
100	Das schwarze Auge 3	39,95
101	Das schwarze Auge 3	39,95
102	Das schwarze Auge 3	39,95
103	Das schwarze Auge 3	39,95
104	Das schwarze Auge 3	39,95
105	Das schwarze Auge 3	39,95
106	Das schwarze Auge 3	39,95
107	Das schwarze Auge 3	39,95
108	Das schwarze Auge 3	39,95
109	Das schwarze Auge 3	39,95
110	Das schwarze Auge 3	39,95
111	Das schwarze Auge 3	39,95
112	Das schwarze Auge 3	39,95
113	Das schwarze Auge 3	39,95
114	Das schwarze Auge 3	39,95
115	Das schwarze Auge 3	39,95
116	Das schwarze Auge 3	39,95
117	Das schwarze Auge 3	39,95
118	Das schwarze Auge 3	39,95
119	Das schwarze Auge 3	39,95
120	Das schwarze Auge 3	39,95
121	Das schwarze Auge 3	39,95
122	Das schwarze Auge 3	39,95
123	Das schwarze Auge 3	39,95
124	Das schwarze Auge 3	39,95
125	Das schwarze Auge 3	39,95
126	Das schwarze Auge 3	39,95
127	Das schwarze Auge 3	39,95
128	Das schwarze Auge 3	39,95
129	Das schwarze Auge 3	39,95
130	Das schwarze Auge 3	39,95
131	Das schwarze Auge 3	39,95
132	Das schwarze Auge 3	39,95
133	Das schwarze Auge 3	39,95
134	Das schwarze Auge 3	39,95
135	Das schwarze Auge 3	39,95
136	Das schwarze Auge 3	39,95
137	Das schwarze Auge 3	39,95
138	Das schwarze Auge 3	39,95
139	Das schwarze Auge 3	39,95
140	Das schwarze Auge 3	39,95
141	Das schwarze Auge 3	39,95
142	Das schwarze Auge 3	39,95
143	Das schwarze Auge 3	39,95
144	Das schwarze Auge 3	39,95
145	Das schwarze Auge 3	39,95
146	Das schwarze Auge 3	39,95
147	Das schwarze Auge 3	39,95
148	Das schwarze Auge 3	39,95
149	Das schwarze Auge 3	39,95
150	Das schwarze Auge 3	39,95

Preisaktion

Bestellnummer	Titel	Preis
100	Das schwarze Auge 3	39,95
101	Das schwarze Auge 3	39,95
102	Das schwarze Auge 3	39,95
103	Das schwarze Auge 3	39,95
104	Das schwarze Auge 3	39,95
105	Das schwarze Auge 3	39,95
106	Das schwarze Auge 3	39,95
107	Das schwarze Auge 3	39,95
108	Das schwarze Auge 3	39,95
109	Das schwarze Auge 3	39,95
110	Das schwarze Auge 3	39,95
111	Das schwarze Auge 3	39,95
112	Das schwarze Auge 3	39,95
113	Das schwarze Auge 3	39,95
114	Das schwarze Auge 3	39,95
115	Das schwarze Auge 3	39,95
116	Das schwarze Auge 3	39,95
117	Das schwarze Auge 3	39,95
118	Das schwarze Auge 3	39,95
119	Das schwarze Auge 3	39,95
120	Das schwarze Auge 3	39,95
121	Das schwarze Auge 3	39,95
122	Das schwarze Auge 3	39,95
123	Das schwarze Auge 3	39,95
124	Das schwarze Auge 3	39,95
125	Das schwarze Auge 3	39,95
126	Das schwarze Auge 3	39,95
127	Das schwarze Auge 3	39,95
128	Das schwarze Auge 3	39,95
129	Das schwarze Auge 3	39,95
130	Das schwarze Auge 3	39,95
131	Das schwarze Auge 3	39,95
132	Das schwarze Auge 3	39,95
133	Das schwarze Auge 3	39,95
134	Das schwarze Auge 3	39,95
135	Das schwarze Auge 3	39,95
136	Das schwarze Auge 3	39,95
137	Das schwarze Auge 3	39,95
138	Das schwarze Auge 3	39,95
139	Das schwarze Auge 3	39,95
140	Das schwarze Auge 3	39,95
141	Das schwarze Auge 3	39,95
142	Das schwarze Auge 3	39,95
143	Das schwarze Auge 3	39,95
144	Das schwarze Auge 3	39,95
145	Das schwarze Auge 3	39,95
146	Das schwarze Auge 3	39,95
147	Das schwarze Auge 3	39,95
148	Das schwarze Auge 3	39,95
149	Das schwarze Auge 3	39,95
150	Das schwarze Auge 3	39,95

Zusammen gekauft = gespart

Castle Black	29,95	Build in Time	79,95
City of the Sorcerer	29,95	Castle Black 2	79,95
Master of Magic	29,95	Curse	79,95
Warrior's Heart	29,95	Crashburn	79,95
Monkey Island	29,95	Caribbean Dilemma	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Conspiration	44,95
Warrior's Heart	29,95	Crimes of Consp	

ENDLICH KOMPATIBEL

Test: Soundkarte ViperMAX

Eine neue Ultrasound-Karte macht die Runde, die ausnahmsweise mal nicht von Gravis kommt. Die »ViperMAX« ist jetzt endlich hardwaremäßig kompatibel zum Soundblaster und wird von Pearl Agency unter die Leute gebracht.

Die »ViperMAX« glänzt beim Auspacken nicht gerade mit einem bombastischen Lieferumfang. Neben der eigentlichen Karte purzeln noch eine CD sowie ein gelber Zettel mit Anschließhinweisen aus dem Karton; das war es. Der Notizzettel belehrt den stolzen Käufer allerdings schnell, daß das komplette Handbuch auf der CD enthalten ist.

Die an die Sichtung anschließende Installation geht schnell und ziemlich unkompliziert vonstatten. Nur ein einsamer Jumper muß auf der Karte gesetzt werden, und der aktiviert bei Bedarf lediglich das auf der Karte vorhandene ATAPI-CD-RDM-Interface. Die Treiber-Installation für MS-DOS und Windows passiert dann komplett von Windows aus. Nach circa 10 Minuten ist die Festplatte um 22 MByte an Daten und um einige Einträge in der AUTO-EXEC.BAT reicher.

Die gute Nachricht für alle alten Ultrasound-Fans: Der Hickhack mit der Soundblaster-Kompatibilität gehört dank eines zusätzlichen Chips auf der Karte der Vergangenheit an. Dieser »ESS688« genannte Käfer sorgt auf der ViperMAX-Karte für Soundblaster-

Pro- (44,1 kHz, 8 Bit, Stereo) und Adlib-Kompatibilität (OPL-3). Außerdem emuliert er das Roland-MPU-401-Interface. Einen Wave-table-Anschluß besitzt die Karte allerdings nicht. MIDI-Daten leitet die Karte unverarbeitet an den kombinierten Joystick/MIDI-Anschluß weiter. Zusätzlich beherrscht die ViperMAX auch einen Soundmodus mit 44,1 kHz, 16 Bit und Stereo. Dabei handelt es sich allerdings um einen Spezialmodus. Dieser ist trotz gleicher Eckdaten nicht kompatibel

zum Soundblaster 16 oder zum Microsoft Sound System. Spiele müssen den ESS-Chip also direkt unterstützen, damit Sie in den Genuß des 16-Bit-Sounds kommen. Für Windows-Software gibt es wegen des Treibers keine Probleme.

Bisher sind diese Daten jedoch noch nicht der Hit. Aber Gemach: Die Karte verfügt noch über einen zusätzlichen Soundmodus (Ultrasound-Fans wissen, was jetzt kommt). Die ViperMAX kann Samples nicht nur einstimmig im schönsten Soundblaster-Modus wiedergeben, sondern auch zusätzlich 16stimmig in einem erweiterten Modus. Jede dieser Stim-

men besitzt wiederum eine Sample-Qualität von 44,1 kHz und 16 Bit. Allerdings muß ein Spiel diese Samples erst in das vorhandene RAM der Soundkarte einlesen. Das ist mit 512 KByte recht knapp bemessen, wobei allerdings ein Sockel für eine Aufrüstung auf 1 MByte vorhanden ist. Die Karte mit dieser Eigenschaft voll kompatibel zu den alten Ultrasound-Modellen von Gravis.

Sie werden sich jetzt vielleicht

fragen, warum dieses Brimborium nötig ist, wo doch jedes halbwegs moderne Spiel im Software-Setup eine solche Einstellung für mehrere gleichzeitige Stimmen besitzt. Auch DirectX für Windows 95 verfügt mit »DirectSound« über eine entsprechende Spiele-Schnittstelle. Mit diesen Methoden muß der Prozessor das »Mischen« der Stimmen übernehmen. Das kostet wiederum Rechenkraft, die Ihnen bei anderen Aufgaben dann fehlt. Die ViperMAX entlastet also den Prozessor, damit dieser zum Beispiel schneller Grafiken berechnen kann, sofern eine Software die Karte unterstützt.

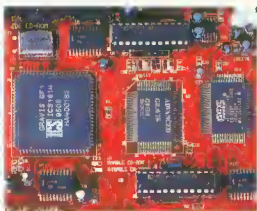
Der Clou bei der Sache ist allerdings nicht nur die eigentliche Soundkarte, sondern die mitgelieferte CD. Die enthält in 300 MByte so ziemlich alles, was das Sound-Tüftler-Herz begehrt. Unter Windows tummeln sich nach der Installation bereits einige Kompositionsprogramme wie »Cakewalk 3.0 Lite«, »PowerChords« und »Mr. Drumstick Lite«, Mixer-Utilities sowie Patch-Programme zum Erzeugen und Verarbeiten von Samples. Die größten Schätze finden sich jedoch auf der CD. Kurzer Ausschnitt aus der Sammlung: Demos von Programmiererteams, Spiele, Programmier-Utilities, Sample-Software, WAV-Dateien, MIDI-Dateien, fertige Samples für das Karten-RAM, Patches für Spiele, Testsoftware, komplettes Ultrasound-Entwicklerkit und vieles mehr. Allein das Durchstöbern aller Software würde wohl mehrere Wochen dauern.

Insgesamt arbeitete die Karte während unseres Tests mit fast allen Spielen zusammen. Soundprobleme gab es nur selten, wenn der Ultrasound-Modus zum Einsatz kam (»Descent 2«). Dieses Verhalten schreiben wir dem Spiel und nicht der Karte zu, denn andere Software machte da keine Zicken. Die Karte erhalten Sie über den Versand bei der Pearl Agency GmbH in Buggingen für rund 300 Mark.

(hf)



Die »ViperMAX«-Soundkarte ist kompatibel zur »Ultrasound«. Auf der beigelegten CD finden Sie über 300 MByte an Sound-Software.



Dank des »ESS688«-Chips (rechts) ist die Karte auch hardwaremäßig kompatibel zum Soundblaster. Der Hickhack mit den alten Ultrasound-Treibern gehört der Vergangenheit an.

Wenn Sie aus
Ihrer **Software**
alles rausholen
wollen, brauchen
Sie Extra-Knowhow:



WinWord



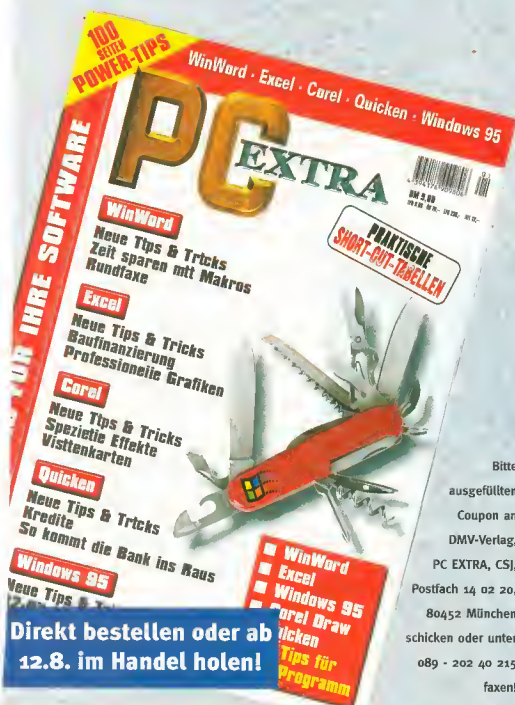
Excel



Corel Draw



Quicken



Die aktuellen Versionen von WinWord, Excel, Corel Draw, Quicken und Windows 95 sind heute so leistungsstark, daß Sie entweder Profi sein müssen, um das Spektrum der Möglichkeiten voll zu kennen... oder Sie sich einfach Profi-Knowhow holen!

PC EXTRA ist die definitive Zusammenstellung der besten, neuesten und nützlichsten Tips & Tricks. Hier haben die Redakteure der Magazine DOS, PC Anwender und Highscreen Highlights all die Lösungen zusammengetragen, die Sie in der täglichen Praxis brauchen und sofort umsetzen können: z.B. Zeit sparen mit Makros (WinWord), professionelle Grafiken (Excel), spezielle Effekte (Corel Draw), Homebanking mit Quicken und vieles mehr!

Bestellen Sie das PC EXTRA jetzt direkt - oder holen Sie es sich ab 12. B. im Handel!

**100% Software-Wissen
für nur 9,80 DM!**

Bitte ausgefüllt
Coupon an
DMV-Verlag,
PC EXTRA, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München
schicken oder unter
089 - 202 40 215
faxen!

☒ Ja, bitte schicken Sie mir PC EXTRA - das Kompendium der besten und nützlichsten Tips & Tricks zu den führenden Software-Programmen - für nur DM 9,80 + DM 3,- Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Telefon, Fax _____

Datum, Unterschrift _____

Direkt bestellen oder ab
12.8. im Handel holen!

WACKELN UND KNIRSCHEN

Test: Competition Pro 3DEE

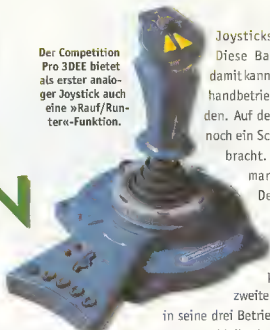
Wenn einer der renommiertesten Joystick-Hersteller in den 3D-Markt einsteigt, sind die Erwartungshaltungen hoch. Doch Dynamics neuer Stick ist ein Flop.

Sie spielen schon länger Computerspiele? Sie waren Besitzer eines C 64 oder Amiga? Dann denken Sie mit Sicherheit an den »Competition Pro« zurück. Der kleine, unscheinbare Joystick war fast ein Jahrzehnt lang die Referenz für Heimcomputer, wurde unzählige Male neu aufgelegt und millionenfach verkauft. Im PC-Markt war es um Hersteller Dynamics aber seltsam still. Der Competition Pro konnte sich hier weniger etablieren, auch das Analogmodell (im Golfschläger-Look) gewann weder bei Tests noch beim Käufer. In den Neueinstieg in den PC-Markt hat sich der Hersteller deswegen ein Sondermodell vorgenommen. Der »Competition Pro 3DEE« bietet mehr Knöpfe, mehr Achsen und mehr Funktionen als andere Sticks.

Herausstechendes Merkmal des 3DEE ist der eigentliche Knüppel. Er läßt sich nicht nur nach links, rechts, vorne und hinten drücken (wie jeder andere Joystick auch), sondern auch nach links und rechts drehen (wie der Microsoft Sidewinder 3D) und, das ist die absolute Novität, nach oben und unten ziehen und drücken. Damit die Hand ruhig bleibt, ist diese Auf/Ab-Bewegung mit einer Bremse gesichert. Erst wenn man »Z-Brake« genannten Knopf in der Stickmitte drückt, läßt sich der gesamte Schaft um etwa drei Zentimeter nach oben und unten bewegen.

Unter dem Zeigefinger befindet sich ein Feuerknopf, der Daumen erreicht zwei weitere Knöpfe sowie einen Coolie-Hat. Fünf weitere Feuerknöpfe sind an der Basis des

Der Competition Pro 3DEE bietet als erster analoger Joystick auch eine »Rauf/Runter«-Funktion.



Joysticks untergebracht. Diese Basis ist drehbar – damit kann der 3DEE auf Linkshandbetrieb umgestellt werden. Auf dem Basisfortsatz ist noch ein Schubregler untergebracht. Außerdem findet man hier zwei Schalter. Der eine ist für ein Autofeuer auf Knopf 1 zuständig (etwa vier Schuß pro Sekunde), der zweite schaltet den 3DEE in seine drei Betriebsmodi um.

Im Modus »STC« bleibt der Coolie-Hat ausgeschaltet, nur vier Feuerknöpfe, Schubregler sowie die Grundbewegungen sind aktiv. Im Modus »FLIGHT« verhält sich der 3DEE wie ein »Flightstick Pro« von CH Products. Vier Feuerknöpfe sowie der Coolie-Hat und der Schubregler sind Flightstick-kompatibel beschaltet. Nur im »6-AXIS«-Modus sind alle acht Knöpfe sowie die zusätzlichen Bewegungen des Knüppels eingeschaltet. Allerdings ist dieser Modus keinesfalls für alle Spiele sinnvoll. Ein spezieller Windows-95-Treiber setzt die Bewegungen DirectX-konform um. Für DOS-Spiele wäre ein eigener Treiber erforderlich; dem Stick liegt aber keiner bei. Alle von uns getesteten DOS-Spiele waren mit 6-AXIS-Modus nicht zu verwenden, da in diesem die Feuerknöpfe »verrickt spielen« und offensichtlich als Digitalleitung Signale senden.

Eine schlechte Design-Entscheidung betrifft die Drehung des Sticks: Sie ist keinesfalls auf die Y-Achse des zweiten Ports gelegt (wie beim Sidewinder 3D); dort finden Sie im Flight-Modus vielmehr die Z-Achse (rauf/runter). Damit ist es in praktisch jedem Spiel unmöglich, den 3DEE zur sinnvollen Ruderkontrolle einzusetzen, was mit dem Microsoft-Pendant problemlos gelingt.

Im praktischen Einsatz kann der Stick dann gar nicht überzeugen. Die Mechanik hat viel zu viel Spiel in alle Richtungen, die gelben Feuerknöpfe auf dem Knüppel verkanten gerne, der Hebelweg ist zu lang, und das Plastikgehäuse ächzt bei schnellen Bewegungen besorgniserregend. Joystick-Testprogramme bescheinigen dem 3DEE auch ein miserables Kalibrationsverhalten: Ein völlig ruhig stehender Stick läßt den Cursor trotzdem zittern, ein sanfter Druck auf den Feuerknopf verändert den Schubreglerwert. Die Z-Achsen-Bremse hat nur Alibifunktion, denn bei heftigen Bewegungen verstellt sich diese Achse trotzdem. Das Konzept des 3DEE mag ja gut sein, aber die praktische Ausführung zerstört den Ruf

von Dynamics als perfekter Joystick-Schmiede. Mangelnde Kompatibilität im DOS-Modus, schlechte Verarbeitung und unpraktisches Design machen aus einer tollen Idee einen nicht empfehlenswerten Joystick.

(bs)



An der drehbaren Basis befinden sich fünf weitere Knöpfe, vier davon sind aber nur unter Windows 95 aktiv. Der Schubregler ist etwas klein geraten.

Die beiden gelben Knöpfe sind als Nummer Zwei und Drei beschaltet; der Coolie-Hat versteht trotz Aufdruck keine diagonalen Bewegungen.

CDs

CD-ROMs

Mega Discs

schon ab

5

* zzgl. DM 3,-
Versandkosten



CD 380793
Pur
Abenteuerland



CD 394445
Sting - Nothing
Like The Sun



2 CDs 395244
Viva Dance -
Vol. 4



2 CDs 395953
Hitbreaker 4/96



CD 395912
Los del Rio -
Fiesta Mocarao



2 CDs 395111
Maxi Dance
Sensation 22



CD 3947619
Bon Jovi -
These Days



CD 394239
Backstreet Boys -
Backstreet Boys



CD 394346
Caught In The Act -
Forever Friends



CD 395879
Robert Miles -
Dreamland



CD 394742
The Kelly Family
Wonderful World



CD 395226
Altes Bonane Vol. 3



CD 395001
Mark Knopfler -
Golden Heart



CD 395087
Scorpions -
Pure Instinct



CD 395954
Gute Zeiten, schlechte
Zeiten - Vol. 8



2 CDs 394338
Hits 13



CD 396543
Mr. President - We
See The Same Sun



CD-ROM 095835
Formel 1 Manager



CD-ROM 093674
SAT 1 - ein
Mitternacht



CD-ROM 083773
Mathe Blaster II



CD-ROM 536540
Cornacche
Compilation



CD-ROM 536565 **
Monopoly



CD-ROM 536515 **
Conquest Of The
New World



CD-ROM 536515 **
Conquest Of The
New World



CD-ROM 093682
Bertelsmann
Recklexikon



CD-ROM 095927
City Route 600



CD-ROM 536599
Sim City



CD-ROM 536557
Die Fugger 2



CD-ROM 536561
Star Wars
Collection



CD-ROM 536531 **
Discovery



CD-ROM 536550
Silent Service 2



CD-ROM 536516
Tornado



CD-ROM 536557
Die Fugger 2



CD-ROM 536561
Star Wars
Collection



CD-ROM 536531 **
Discovery



CD-ROM 536532 **
Ascension

Gratis

Diese tolle 3Dmm-Form-Free Kamera erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am Bertelsmann Club. Sie können sie auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich nicht von den Vorteilen des Clubs überzeugt sein sollten.



Alle CD-ROMs US\$ 15 frei - für MS-DOS und Windows ab 486/4 MB, 8 MB**

Das sind Ihre Vorteile:

- **Der Test Paket für Neumitglieder** - 10 Tage risikolos testen! Wir machen Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 2 Titel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Informationen rund um das Club und weiteren Angeboten, sowie die tolle 3Dmm-Form-Free Kamera GRATIS!
- **Der Club-Katalog** - das Beste aus Buch, Musik und Video! Sorgfältig für Sie zusammengestellt. Mit allen wichtigen Titeln aus den Bestseller-Listen und Hip-Hop- und Jazz-Neuerscheinungen, sowie die tolle 3Dmm-Form-Free Kamera GRATIS!
- **Jede Menge Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!** Wenn Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher wendiger in vergleichbarer Ausstattung zum gleichen Preis oder günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück, Garantiert!
- **Einkaufen - Immer und überall.** Ganz nach Lust und Laune! Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr - per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club Filialen - eine ist auch in Ihrer Nähe!

Mein Vorteils-Coupon

JA, ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir 10 Tage zur Ansicht:

Hier meine 2 Wunsch-Titel: (Bestell-Nr. eintragen!)

1		2	
---	--	---	--

Ich bezahle meine 2 Artikel per Rechnung (* zzgl. DM 3,- Versandkosten). Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht, auch künftig die Bertelsmann Club-Kundenvorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzentitel des Quartals zugeschiedt.

Frau ☐ Herr ☐ (bitte ankreuzen)

Vorname Nachname AUC 01294/0018

Straße/Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon (für Informationen und Rückfragen)

Kauf ohne Risiko: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht - mit vollum Rückgaberecht



Datum Unterschrift (über Einreichungsberechtigten, falls ich auch meine 10 Tage zur Ansicht)

Bertelsmann Club

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club, 33302 Gütersloh
Befriedigung auch in der Schweiz und Österreich möglich.



ISDN

PC PLAYER 10/96

zer auf analoge Signale vorhanden sind, muß man sich neue Geräte anschaffen. Dies wird sich jedoch in den kommenden Jahren auszahlen, da der Trend immer mehr zur digitalen Kommunikation hinhaut. Darüber hinaus bieten digitale Telefongeräte einige Vorzüge und Funktionen, die mit den bisherigen analogen Geräten nicht möglich wären. Darunter fallen zum Beispiel die Anzeige der Rufnummer des Anrufers (sofern dieser auch über ISDN verfügt) und spezielle Funktionen wie Anklappen und Anrufweiterschaltung.

Für den Computer wird von verschiedenen Herstellern eine Vielfalt von Steckkarten und Modems angeboten, die für den privaten ISDN-Einsatz mehr oder weniger gut geeignet sind. Wer etwas tiefer in die Tasche greifen kann und sich die Konfiguration einer ISDN-Karte nicht antun will, ist mit einer externen Lösung gut bedient, besonders wenn diese (wie zum Beispiel das MicroLink ISDN/TL v.34 von ELSA) eine Hybridlösung aus analogem und digitalem Teil darstellen. In diesem Fall kann man auch weiterhin auf analoge Online-Dienste zugreifen, ohne ein normales Modem kaufen zu müssen. Wenn diese Lösungen zu teuer sind, wird wohl oder übel auf eine der internen Steckkartenlösungen zurückgreifen müssen, die bisher gerade unter Windows 95 große Schwierigkeiten bei der Konfiguration machen.

Die Software

Grundsätzlich ist bei der ISDN-Software für PCs eine Unterscheidung zu treffen: Werden die Anwendungen über CAPI angesprochen oder nicht? CAPI (Common ISDN Application Programmable Interface, Allgemeine programmierbare ISDN-Schnittstelle für Anwendungen) ist eine Art Treiber, der zwischen der Anwendung und dem ISDN-Gerät liegt und Anfragen beziehungsweise Antworten zwischen den beiden übersetzt. Durch einige Inkonsistenzen zwischen den verschiedenen CAPI-Versionen (mittlerweile durch dual-CAPI gelöst) und Windows 95 treten jedoch gerade bei der Installation häufig Probleme auf. Sobald Treiber und Anwendungen laufen, steht der weiten Welt der ISDN-Kommunikation nichts mehr im Weg: Anrufbeantworter, ISDN-Modem, Bildtelefon – dies alles und mehr sind Funktionen, die der PC gegebenenfalls übernehmen kann.

Bei Nicht-CAPI-Anwendungen ergeben sich keine Kompatibilitätsprobleme dieser Art. Dafür handelt es sich (außer bei der Datenübertragung) meist um proprietäre Lösungen, die nur zu sich selbst kompatibel sind. Wenn ein ISDN-Gerät jedoch nur zur Übertragung von Computerdaten (wie beim Internet-Surfen oder der Benutzung von Online-Diensten) verwendet wird, stört dies nicht weiter. Die Geschwindigkeit der Übertragung von Daten auf einem einzelnen Kanal bewegt sich in den Regionen von vier bis acht Kilobyte pro Sekunde und dürfte damit jeden Surfer und Datensauger voll zufriedenstellen.

Einsatz

Je nach benutzter Kommunikationssoftware werden ISDN-Geräte genau wie Modems eingesetzt. Eine Nummer wird gewählt, eine Verbindung aufgebaut und anschließend Daten übertragen. Danach wird die Verbindung wieder getrennt. Wenn hierbei verschiedene Protokolle und Einstellungen (etwa X.75, V.110, V120)



Sehr empfehlenswert, aber teuer: Hybridlösung ISDN/TL v.34 von ELSA

beachtet werden müssen, sollten dies der Hersteller des Geräts und der Verbindungspartner klarstellen. Der bei Modems übliche Hayes- oder AT-Befehlssatz gilt bei ISDN-Geräten meist nicht – statt dessen sind andere mehr oder weniger kryptische Zeichenfolgen einzugeben, die im Handbuch des jeweiligen Geräts angegeben sein sollten. Falls die Verbindung also nicht auf Anhieb funktioniert, sollte man nicht gleich die Flinte ins Korn werfen – meist liegt es an falschen Einstellungen.

So verlangt der Online-Dienst CompuServe seit neuestem für 64k-ISDN-Verbindungen die Festlegung des Modems auf den V.120-Standard, viele Mailboxen mit ISDN-Zugang dagegen können nur besucht werden, wenn man die älteren X.75-Einstellungen verwendet.

Finale

Man sollte durchrechnen, ob man so viele Daten überträgt, daß sich ISDN lohnt. Die Grundgebühr, Anschaffungs- und Provider-Kosten sind zwar höher als bei herkömmlichen analogen Verbindungen, dafür steigt der Datendurchsatz meist auf mindestens das Doppelte. Die Verbindungsgebühren unterscheiden sich jedoch nicht von denen herkömmlicher Analoganschlüsse. Selbst für eigene Internet-Server ist eine ISDN-Standleitung (dann als »T1« bezeichnet) oft bereits ausreichend.

Auch bei Online-Spielen sinkt die Zeit gewaltig, die Datenpakete von einem zum anderen Spieler oder Server brauchen, wodurch der Spielablauf flüssiger wird. Dadurch dürfte ISDN auch für Spieler interessant werden, die ab und zu mal ein neues Spieledemo aus dem Internet ziehen wollen, ohne stundenlang darauf zu warten. (af)

VOLLE KANNE, HOSCHILI

Wie lange dauert denn nun ein Download einer gepackten Datei mit einem Modem oder ISDN bei der theoretischen Höchstgeschwindigkeit?

Dateigröße	14.4k-Modem	28.8k-Modem	ISDN (1 B-Kanal)
1 Megabyte	0:09:42	0:04:51	0:02:10
5 Megabyte	0:48:32	0:24:16	0:10:54
10 Megabyte	1:36:05	0:48:32	0:21:50

(1 Megabyte = 1024*1024 Byte = 1048576 Byte)

Alle Angaben im Format h:mm:ss.



ENTSPANNUNGSPOLITIK

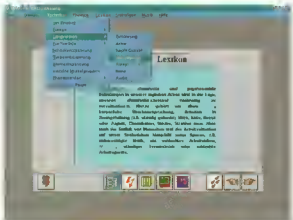
Spiel stürzt ab, Festplatte voll, RAM überlastet: Gerade wir PC-Anwender sind äußerst entspannungsbedürftig. Da können ein paar »Techniken zur Bewältigung von Schmerz oder Streß« nicht schaden.

Eutonie-Übung

Sie werden diese Übung schnell erlernt haben. Verknüpfen Sie diese bewusste Lenkung Ihrer Aufmerksamkeit mit Ihren täglichen Gewohnheiten. Üben Sie schon morgens beim Aufstehen auf der Bettkante sitzend. Beim Warten auf den Bus oder vor der roten Ampel spüren Sie Ihre Kontaktpunkte auf. Während der Arbeit, ob im Sitzen oder im Stehen, überprüfen Sie Ihren Standpunkt. Beweisen Sie sich selbst, in Erregung zu geraten, etwas Unbedachtes zu sagen, eine Streßsituation anzunehmen oder aus Frust etwas zu essen – überprüfen Sie mit dieser Übung Ihren Standpunkt, lenken Sie Ihre Wahrnehmung auf Ihren Körper. Sie werden sich damit auch schon auf weitergehende Entspannungsübungen vor.



Tolle Übung – aber was macht der Airbag, wenn die Entspannungskünstlerin das arme Lenkrad so kernig quetscht?



Die nächtliche Aufmachung des Programms spendet nicht gerade neuen Lebensmut.

Die Krankenkassen sparen bei den Kuren: Das traditionelle Wassertreten in Bad Heilbrunn wird nicht mehr subventioniert. Gleichzeitig werden die Anforderungen im Berufsleben immer mörderischer: Millionen von Beschäftigten des Einzelhandels laufen Gefahr, infolge der verlängerten Ladenöffnungszeiten ächzend hinter der Wursttheke zusammenzubrechen. Und selbst bei der Telekom kann es an guten Tagen passieren, daß man statt des üblichen dämmrigen Grantlers einen motivierten Mitarbeiter an die Strippe bekommt. Wahnsinn! Aber betrachten wir einmal die volkswirtschaftlichen Vorteile, die uns Hetze und Leistungsdruck beschern. Nicht nur die Hersteller von Magnesium-Tabletten sind entzückt. In den Buchhandlungen ist die papierene Invasion der Entspannungs-Ratgeber nicht mehr aufzuhalten. Die deutsche Softwarebranche mag sich diesem Trend nicht verschließen. Nachdem Faszinationsthemen von »Kochen mit dem Wok« bis »Goethe in Weimar« multimedial bis zur Besinnungslosigkeit durchgenudelt wurden, heißt die neue CD-ROM-Sensation »Erlebnis Entspannung«. »Damit auch der Gebrauch des Programms keine Nervosität aufkommen läßt, führt die intuitive Benutzerführung problemlos durch die vielfältigen Möglichkeiten von Erlebnis Entspannung« doziert die Pressemitteilung weise. Mal ganz abgesehen davon,

daß anscheinend bereits ein paar schäbig hingepixelte Icons zur Preisung einer »intuitiven Benutzerführung« ausreichen: Die beharliche Fehlermeldung bei der Installation unter Windows 95 hat mich durchaus nervös gemacht. Erst das Kleingedruckte im Begleitheftchen sorgte für Erleuchtung: Klar, unter »Eigenschaften« muß ich bei der Befehlszeile von Hand »MTB40RUN.EXE D:\« ergänzen – warum bin ich da auch nicht selber draufgekommen? Läuft das Ding endlich, ist der Weg zur Entspannung mit Arbeit verbunden. Das Durchforsten der stoffeligen Menüs erfordert Überwin-

dung, und die eingestreuten Videoclips und Animationsversuche können nur milde erheitern.

Fachlich ist das Programm nicht uninteressant. Im Lexikon werden Trendwörter von »Burn-out« bis »Mobbing« passabel erklärt. Beim »Streß-Barometer« testen Sie durch Beantwortung eines Fragebogens Ihren persönlichen Nervfaktor. Anleitungen und Übungslektionen für Muskelentspannung, Traumreise & Co. sind gut gemeint, haben aber einen Haken: Ich kann mich wesentlich besser entspannen, wenn ich mit einem entsprechenden Buch auf dem Sofa lümmle. Ob der PC das ideale Medium zum Streßabbau ist, darf dezent bezweifelt werden. (hl)

ERLEBNIS ENTSPANNUNG

HERSTELLER:
Starcom

PREIS:
ca. 80 Mark

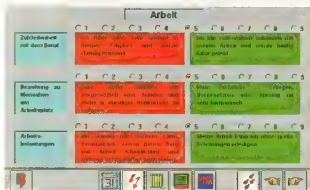
HARDWARE-MINIMUM:
486er, Super VGA (640 x 480),
Windows 3.1 & 95, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Können Sie sich etwa am Computer entspannen?

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Auf dem Trendbarometer bereits bei »fallend« angelangt.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie können sich vorher noch so toll gefühlt haben – Kapitel wie »Burn-out« ziehen jeden runter.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Seit wann ist »Entspannung« ein »Erlebnis«?



»Termin-druck, Chemikalien und andere Gefahren« – davon erwähnen sie nie etwas in diesen Stellenanzeigen ...

Ungestörte Zukunfts-Mafiosi

Nerven Sie einige Ungereimtheiten in »Chaos Overlords« oder will »F1 Manager 96« noch nicht hundertprozentig laufen? Dann helfen Ihnen die neuesten Patches der verschiedenen Firmen hoffentlich weiter.

Dinge, die uns Freude bereiten: Spiel gekauft, installiert und – nichts geht. Kommt Ihnen das bekannt vor? Dann sind Sie bei unserer Bug-Report-Seite genau richtig gelandet. Falls Sie auf einen haarsträubenden Fehler stoßen, schreiben Sie an die Adresse des Verlages. Wenn Sie über E-Mail verfügen, können Sie sich auch direkt an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com wenden.

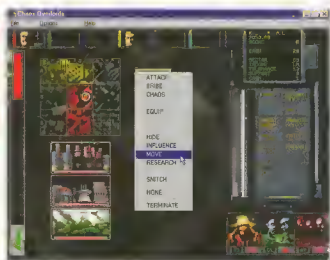
Genervte Mafia

Verhinderte Zukunfts-Mafiosi piesackt »Chaos Overlords« mit einigen hinterhältigen Fehlern. Wenn Sie am Ende des Spiels mehr als drei Auszeichnungen gewonnen haben, vergibt Overlords alle darüber hinausgehenden Preise an den folgenden Boß. Außerdem können andere Mitsstreiter im Netzwerkmodus die Karte nicht einsehen, wenn der Host das Spiel beendet. Wenn Sie ein per WinSock gespeichertes Spiel laden wollen, vorher aber doch noch abbrechen, können Sie kein weiteres mehr laden, ohne Chaos Overlords komplett zu beenden. Außerdem legte ein Host im Netzwerk-Modus beim Laden eines Spielstandes sofort los, was die anderen Computer durcheinanderbrachte.

Eine weniger schwerwiegende Fehler betreffen das Menüsystem, in dem zur schnelleren Bedienung die Buchstaben unterstrichen sind – aber eben nicht bei allen Einträgen. Außerdem können Sie im Give-Menü die OK-Taste immer drücken, auch wenn diese als nicht aktiv dargestellt ist. Das entsprechende Kommando führte das Spiel dann trotzdem aus. Diese und einige andere Fehler hat New World Computing mit dem Patch auf die Version 1.1 behoben.



»Pro Pinball: The Web« läuft mit dem aktuellen Patch als Windowsprogramm direkt unter Windows 95



Ungeört die andere Mafia in »Chaos Overlords« ärgert mit dem Patch auf Version 1.1.

Heldenepos mit Hindernissen

Auch »Heroes of Might and Magic« gehört zu den Spielen, in denen der Fehlerteufel zugschlug. So hat das erste im Kampf gesteuerte Monster alles mögliche getan, nur nicht das was Sie wollten. Der Cursor erkennt jetzt auch die Festungen, wenn Sie ihn darüber bewegen. Generell ändert das Spiel den Mauszeiger jetzt, nachdem die Computerspieler ihre Züge durchgeführt haben. Diese Fehler treiben Sie mit dem Patch auf die Version 1.1 aus. Kopieren Sie dazu die mit »PATCH« beginnenden Dateien in das Installationsverzeichnis des Spiels, und starten Sie dann PATCH.EXE.

Fortsetzung folgt

Fast ist es schon wie bei verschiedenen Grafikkarten-Herstellern: Bei den Spielen gibt es bald den Patch des Monats. Ein dankbarer Kandidat ist das Spiel »F1 Manager 96«, für das es inzwischen den Patch auf die Version 1.11 gibt. Kopieren Sie die Dateien in das Installationsverzeichnis, und starten Sie das Programm UPDATE.BAT.

Windows-95-Kuller

Ein etwas ungewöhnlicher Patch wartet auf alle Besitzer von »Pro Pinball: The Web«. Die Firma hat kürzlich eine Erweiterung veröffentlicht, die das eigentlich für MS-DDS gedachte Spiel auf eine echte Windows-95-Version ummodellt. Dafür müssen Sie aber auf jeden Fall DirectX 2 (die Version mit den 3D-Routinen) auf Ihrem System installiert haben. Falls das bei Ihnen nicht der Fall ist, verwenden Sie am besten die große Variante des Patches. Die kopiert DirectX 2 freundlicherweise gleich mit. Auf der CD der Plus-Ausgabe von PC Player finden Sie den Patch mit DirectX 2 im Verzeichnis WEBW95DX und den ohne DirectX in WEBW95.

Außerdem gibt es inzwischen auch zwei Patches auf die Version 1.52p für Pro Pinball: The Web. Auch hier gibt es zwei Varianten. Die eine Version sollten Sie verwenden, wenn Sie noch nie einen Patch mit The Web verwendet haben. Die andere setzt dagegen voraus, daß Sie bereits alle jemals erhältlichen Patches benutzt haben. (hf)

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle hier beschriebenen Patches in dem Verzeichnis »PATCH«. Dort finden Sie auch eine LIESMICH-Datei für MS-DDS, in der wir die wichtigsten Hinweise für die Installation eines Patches zusammengefaßt haben.

Klein & fein

Dank eines Cheats stellen selbst Hindernis mehr für Ihren Hel-den dar.



Cyrl Cyberpunk

Für den Punker in Ihnen hat Eva Steinküler ein paar nette Cheats herausgefunden. Die Sharewareversion finden Sie übrigens auf der PC Player 7/96.

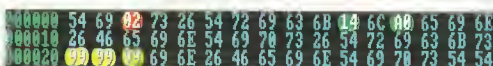
RSQOD	Unverwundbarkeit.
RSQOC	Volle Lebensenergie.
RSQOODIES	Alle Waffen und Munition.
RSKEYS	Alle Schlüssel.
RSFUEL	Voller Boostertreibstoff.
RSFIELD	Shield an.
RSEND	Level geschafft.
RSFLYxyxy	Setzt Sie auf Koordinaten «xyx», «xyxy».
RSLEVnn	Befördert Sie zu Level «nn».
RSRAV	Gravitation ein/aus.
RSNUKE	Keine Gegner mehr.
RSLFE	Ein Extraleben.
RSNOWALLS	Sie können durch Wände gehen.
RSQIE	Selbstmord (wer es denn braucht).

Shellshock

Hoffentlich haben Sie sich den »Hexamine«-Artikel in der letzten PC Player gut durchgelesen. Das dort gewonnene Wissen können Sie nämlich bei »Shellshock« voll zur Geltung bringen. Zu Verdanken haben wir den Tip Tobias Schäfer.

Laden Sie zunächst die Datei xshock.gms* mit dem Hex-Editor Ihres Vertrauens. Überlegen Sie sich nun, welchen Spielstand Sie verändern möchten. Die Startadressen der einzelnen Spielstände sind wie folgt:

Spielstand eins	000002
Spielstand zwei	000070
Spielstand drei	0000DE
Spielstand vier	00014C



Yo man! Machen Sie Ihrem Panzer mit diesen Einstellungen eine Freude.

Im abgebildeten Beispiel haben wir uns den ersten Spielstand vorgenommen:

Die rot markierte Zahl (2) gibt die Mission an. Die zulässige Höchststellung ist 19 (Hexadezimal, entspricht Mission 25).

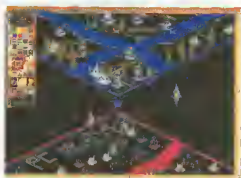
Die grün unterzeichneten Zahlen (14 und A0) stellen Sie mit 20 Schutzschilden aus. Die drei gelb markierten Zahlen (99) geben schließlich Ihren Kontostand an. In unserem Beispiel verfügen Sie über eine Milliarde Dollar – das dürfte erst einmal reichen.

Afterlive

Ein Gott zu sein ist gar nicht so einfach, das wird der eine oder andere wohl schon gemerkt haben. Christian Giechert hat so freundlich, uns seine göttlichen Eingebungen zu schicken.

Jehova, Zeus und wie sie alle heißen haben sich im Laufe der Jahre in der Szene einen beachtlichen Ruf erarbeitet. Insider wissen von einem wichtigen Erfolgsgeheimnis zu berichten: Übersichtlichkeit. Drum geht hin, Ihr Nachwuchsgötter und gebet stets Acht, auf daß Ihr Werk überschaubar bleibe. Seien Sie also schon bei der Kartenvorgabe wählerisch, damit Ihnen im späteren Spielverlauf keine Flüsse oder Energiesteine im Weg stehen. Ein Klick auf Restart genügt, um den Zufallsgenerator erneut zu aktivieren. Bauen Sie nun jeweils eine Pforte in Himmel und Hölle, am besten weit weg von einem Karmaportal – letzteres strahlt nämlich schlechte Schwingungen aus. Denken Sie vor allem immer daran, die Wege im Himmel (aufgrund der »Belohnung«) und in der Hölle (aufgrund der »Bestrafung«) kurz zu halten.

Achten Sie grundsätzlich immer darauf, nicht unnötig Zeit und Geld zu verpressen – sonst ist es bald vorbei mit der Göttlichkeit. Für die verschiedenen Zonen reicht anfangs drei mal drei Felder, da Sie sonst jede Menge teurer Engel und Teufel importieren müßten. Bauen Sie nun eine Karmastation, welche via Karmastein mit dem dazugehörigen Portal verbunden wird. Nun machen Sie sich daran, im Himmel und in der Hölle jeweils eine Utopie aufzubauen. Die Mitte eines Wohngebietes ist dafür ein idealer Standpunkt. Ein weiteres nützliches Hilfsmittel im Jenseits stellen die Absauger dar, die mit den Energiesteinen verknüpft werden müssen, um ihre Dienste erfolgreich auszuführen. An-



Oh Gott! Wenn Sie so etwas verzapfen, können Sie sich Ihren Platz im Himmel abschreiben.



Ja, so muß eine Hölle aussehen – dann klappt es auch mit dem Nachbarn!

schließlich errichten Sie so viele Ausbildungszentren, bis die Anzahl der importierten Engel und Teufel (siehe Statistik) auf etwa 25 Prozent gefallen ist.

Nun betrachten Sie Ihr Werk. Wenn Sie voller Stolz sagen können: »Und ich sah, daß er gut war« starten Sie die Zeit. Nach circa 20 Jahren müssen die Ausbildungszentren allerdings wieder gesprengt werden, um Aufstände der Engel und Teufel zu vermeiden. Wiederholen Sie diesen Vorgang regelmäßig, sobald die Anzahl der importierten »Arbeiter« wieder die 50 Prozentmarke übersteigt. Vergrößern Sie die drei mal drei großen Felder auf neun mal neun Format. Nach diesem Schema gehen Sie nun einige Jahre vor. Schließlich gilt es in erster Linie, Jasper und Aria weitgehend zufriedenzustellen. Die Vorschläge Ihrer persönlichen Berater sollten Sie auf jeden Fall in die Tat umsetzen. Den MacroManager benutzen Sie aufgrund der hohen Kosten nur dann, wenn so ziemlich alles im Jenseits verrückt spielt. Nehmen Sie auf keinen Fall Kredite bei den Jenseitsbanken auf, auch nicht, wenn Ihr Kapital rapide um circa sieben Millionen Himmelspfennige absinkt. Gerade in solchen Momenten befinden Sie sich meistens kurz vor der nächsten Einnahmestromung. Eine besondere Ausstrahlung im Himmel haben die Spezialgebäude, die bei hohen Einwohnerzahlen wie zum Beispiel einer Million Seelen kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

Wird es im Jenseits einmal langweilig, schafft vielleicht eine »Bonuskatastrophe« Abhilfe. Ein besonderer Leckerbissen für alle Sam- & Max-Fans wurde von den Programmieren als kleiner Gag eingefügt: Nach dreimaliger Eingabe von »SAMMAX« (groß schreiben) macht eine Max-Horde das Jenseits unsicher.

FOLGEN SIE UNS UNAUFFÄLLIG!

- Zur ersten und einzigen echten Programmzeitschrift
- für Internet, T-Online, CompuServe, AOL und MSN.
- mit 1000 Top-Adressen bewertet und geordnet
- und Wegweisern zu lukrativen Gewinnspielen und toller Software



TREFFEN SIE UNS AM
21. AUGUST AM KIOSK!

Virtual Corporation

Der Job im virtuellen Berufsleben ist oft sehr hart. Martin Karch hat da keine Probleme – man muß halt nur wissen, wie man mit der digitalen Welt umzugehen hat. Laden Sie Ihren Spielstand »gamex.dat« («x» steht für die Spielstandsnummer) mit einem Hex-Editor. Anschließend geben Sie ab Byte 1068 (Hexadezimal) »FF FF 64« ein. Dieser nette Trick bringt auf Ihrem Konto die nette Summe von 1,7 Milliarden (!) zum Vorschein.

Geld ist Macht – und bald sind Sie Ihr eigener Chef!



Space Hulk 2

Patrick Hantke hat uns mit seiner Einsendung bewiesen, daß auch Roboter so ihre kleinen Tricks haben. Geben Sie am Vigil-Schirm »needhelp« ein. Schon landen Sie in einem Menü, wo Sie unter anderem auch »Unsterblichkeit« erlangen können.



Lach Du nur, Schurke! Mit unseren Stonekeeper bist Du schon bald am Ende.

Stonekeeper

Noch immer hängen viele Spieler in Interplays Dungeon-Hatz fest. Thorsten Eggold hat die wichtigsten Tipps für Sie zusammengestellt:

Helden-Doping

Begeben Sie sich in den »Temple of Thoggi«. Im Norden des Tempels finden Sie eine Statue, die einen Ork und diverse Steinwaffen enthält. Bedienen Sie sich, bis die Statue Sie angreift. Gehen Sie nun einen Schritt rückwärts und schlagen auf die Statue ein. Diese wehrt sich natürlich, kann Sie aber nicht mehr treffen. Das tolle an der ganzen Sache: Mit jedem Schlag, den Sie der Statue versetzen, werden Ihre Fähigkeiten gesteigert. Legen Sie also Ihre gesamte PC-Player-Sammlung zum Beschweren auf die Maustasten, nehmen Sie sich etwas Zeit, und schon erreichen Ihre Charakterwerte nie geahnte Höhen. Leider läßt sich dieser Trick weder auf »shield« noch auf »missile« anwenden.

F-Tasten	Initialen	Datum	Spielername	F-Tasten	Initialen	Datum	Spielername
F5-F1	JF	Nov 16	Adam	F1-F5	JAY	Aug 24	Jay Moon
F5-F1	ADR	Apr 06	Adlock	F5-F1	JAZ	Oct 09	Jazzy Jeff
F6-F10	AIR	Jan 21	Air Dog	F6-F10	KUB	Apr 14	Kabuki
F10-F6	BEN	Sep 20	Benny	F10-F6	CHR	Dec 18	Kirby
F1-F5	BIL	Jun 03	Bill Clinton (!)	F1-F5	LAR	Jan 15	Larry Bird
F5-F1	BLZ	Jan 14	Blaze	F5-F1	LIP	Jan 14	Liptak
F5-F1	THI	Nov 01	Boo Boo	F1-F5	STH	Dec 08	Magic Hair
F1-F5	GDW	Jul 17	Brutah	F10-F6	LIZ	Aug 07	Max
F1-F5	CAL	Mar 25	Carlton	F6-F10	BAA	Jul 12	McHugh
F6-F10	CAT	Jan 02	Catling	F6-F10	M O	Jul 01	Mike D
F5-F1	CHO	May 05	Chow Chow	F10-F6	MCA	Apr 09	MCA
F5-F1	WDL	Mar 07	Crunch	F5-F1	MOE	Jan 08	Moore
F6-F10	OAZ	Aug 06	Daz	F1-F5	MUS	Dec 24	Mad Mike
F5-F1	OIV	Jul 03	Olivia	F6-F10	CHA	May 04	Prince Charles
F1-F5	OEL	Oct 19	Facime	F10-F6	WAN	Jan 10	Pistol
F5-F1	FRS	Feb 02	Fresh Prince	F6-F10	REV	Jul 06	Rivetti
F6-F10	GUN	Jan 11	Fumungus	F10-F6	REN	Feb 04	Renaldo
F5-F1	GDR	Jul 03	Gordon	F1-F5	SEM	Oct 23	Semmens
F10-F6	APE	Apr 02	Goilla	F5-F1	SAW	Apr 10	Sequia
F10-F6	GDS	Jan 06	Gaskie	F1-F5	SHY	Jun 08	Shelly
F1-F5	HEA	Jan 09	Heavy O	F10-F6	SNK	Jun 15	Snake
F10-F6	HQR	Jun 12	Hugo	F6-F10	SAT	May 07	Tunnicliff
F6-F10	HIL	Nov 06	Hitary Clinton (!)	F1-F5	TUR	Jan 31	Turmet
F6-F10	TDM	Feb 19	Higgins	F10-F6	FNK	Jan 08	Thomas
F1-F5	HOG	Dec 31	Hodgeson	F10-F6	OAN	Jan 02	Weasel
F1-F5	BAR	Apr 09	Hutchinson	F1-F5	ZIG	Apr 07	Ziggy
F6-F10	JAX	Mar 01	Jax				

Missile-Meister

Im Level »Dwarfen Fortress« befindet sich neben dem Eingang zum Schmied ein funkelnder Stein. Schließen Sie mit Pfeil und Bogen darauf, um Ihre Missile-Fähigkeiten zu erhöhen.

Umsonst einkaufen

Wenn Sie in der »Dwarfen Fortress« dem Händler Geldor statt Geld die roten Federn des Schamanen geben, läßt er Sie mitnehmen, was immer Sie möchten. Wenn der Laden leer ist, verlassen Sie einfach den Level und kommen wieder – schon sind die Regale wieder gefüllt. Seinen Schlüssel rückt Geldor leider nicht heraus.

NBA Jam T. E.

Na so was, da haben sich doch glatt ein paar Spieler versteckt gehalten. Sebastian Daldrup hat uns verraten, wie man sie hervorlockt. Gehen Sie in das Initialen-Menü, und geben Sie die Initialen und das Datum des jeweiligen Spielers an. Dabei müssen Sie Ihre Eingaben mit jeweils einer gedruckten F-Taste kombiniert werden. In welcher Reihenfolge Sie diese drücken müssen, steht im Textkasten.

Beispiel: Larry Birds Daten sind: LAR Jan 15.

Tippen Sie also ein: F1 und L, F2 und A, F3 und R, F4 und Jan, F5 und 15

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tipps & Tricks, Dornacher Str. 34, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tipps auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.de«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität Ihrer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere

Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur-Text« in Textverarbeitungen). Bilden sollten Sie am besten als »Bild« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreibern getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der enthält, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei. Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unsere Tipps & Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon. Wir bitten um Ihr Verständnis.

WER HÄNGT WEN AB?

DK softmedia



CD-ROM

Laser Match Racing:
DM 99,-

Systemanforderungen:
486 DX mit Windows
3.1 oder Windows '95,
4 MB RAM, SVGA (256
Farben), Farbmonitor,
3-Tasten-Maus (empfl.),
Gameport mit Doppel-
empfang bei Benutzung
von zwei Steuer-
einheiten, Doublestep
CD-ROM Laufwerk und
Windowskompatible
Soundkarte.

Die erste Segel-Simulation für zwei (!) Spieler bringt frischen Wind in die Szene. Sportliche Laser-Jollen garantieren Segelspaß pur. Segeln Sie das Rennen gegen den Computer oder direkt mit einem zweiten Mitspieler. In der 3-D-Grafik haben Sie die Regattabahn und den Mitspieler immer voll im Blick. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur oder am besten über zwei spezielle Sail Simulator-Steuereinheiten, die einfach an einen Zweifach-Gameport angeschlossen werden. Auf der CD-ROM befinden sich außerdem tolle Fotos und Videos über das Match Racing mit dem Laser, sowie alle notwendigen IYRU-Regeln zum Match Racing, deren Einhaltung der Computer natürlich auch überwacht.



Bestellung per Telefon: Montag bis
Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr:
05 215 59 272. Astrid Anke und
Dieter Brandt freuen sich auf Ihren Anruf.



Bestellung per Fax:
Rund um die Uhr: 05 215 59 114.



Bestellung per Post: DK-Softmedia,
Postfach 101671, D-33516 Bielefeld



Im Buch- und Fachhandel
erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:
- Navigator 2000,
Parkstr. 1, CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag,
Fidlerstr. 2, CH-8272 Ermatingen,
Tel. 071/6642020, Fax 6642023

Vertriebspartner Österreich:
- Freytag-Berndt & Arzner KG,
Kohlmarkt 9, A-1010 Wien,
Tel. 0222/533 0934, Fax 533 8685

Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag
von 12.00-16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung: 0521/410444.

DK softmedia
SIMULATIONSPROGRAMME



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

**SONY
PSX**

MPEG

Wir liefern auch:

**CD-ROM-
Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-
zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

**MultiMedia
Soft**

Computerspiele

Spiel laden &
Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit
lokalen Netzwerken oder
Internet - Anschlüsse!
Spielen in gemütlicher
Atmosphäre, die neuesten
Games testen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele
(Battletech, Warhammer,
etc.), viele Brettspiele
vorhanden. Besuchen Sie Ihren
MultiMedia Soft Laden.
Ständig Sonderangebote
vorhanden.

Info ☐ Info ☐ Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig
machen? Sie haben Interesse an
Spiele software? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für einen
MultiMedia Soft Laden mit oder
ohne Online-Cafe. Fordern Sie
sich selbst das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



04177 LEIPZIG
Enderstr. 10 ☐ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 30 ☐ 03364-72555
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☐ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☐ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Wesseler Straße 48 ☐ 0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☐ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☐ 0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

65366 SL INGBERT
Alte Bahnhofstraße 1 ☐ 06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrenstraße 11 ☐ 07331-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Uniere Königsstr. 10 ☐ 0531-202210

99084 ERFURT
Meenbergsstraße 20 ☐ 0361-5021856

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☐ 02421-28100 FAX 281020

KOMPLETTLÖSUNG: THE ELK MOON MURDER

INDIANA MÖRDER

Anna Elk Moon ist tot und niemand will es gewesen sein. Schade eigentlich, denn wo ein Wille ist, ist auch ein Weg – und zwar direkt ins Gefängnis.

Mit Kriminalfällen und Komplettlösungen ist das so eine Sache. Die Suche nach dem Mörder ist eine spannende Angelegenheit. Tipps hingegen nehmen neben den Geheimnissen auch den Reiz, selber zu spielen. Wir haben daher folgende Lösung für unsere Lösung gefunden: Wenn Sie genauso vorgehen, wie im Text beschrieben, werden Sie den Mörder erst kurz vor Ende des Zeitlimits stellen. Sollten Sie aber einen anderen Weg wählen, der Sie schneller zum Ziel führt, überspringen Sie einfach die irrelevanten Teile im Text. So ist sichergestellt, daß auch absolute Amateurdetective eine Chance haben und Profischlüffler sich nicht vor Langeweile selbst die Kugel geben.

Vorweg ein paar Tips: Ihre Zeit ist arg begrenzt. Bei Gesprächen dürfen Sie jedoch das Zeitlimit des jeweiligen Tages beliebig überschreiten. Wenn Sie also nur noch 15 Minuten Zeit und die Wahl zwischen einer Untersuchung und einem Gespräch haben, entscheiden Sie sich für letzteres. Die Detektive im Café haben ein paar nützliche Hinweise auf Lager, sind aber für die Lösung des Spiels ohne Bedeutung. Übrigens haben wir auf dieser Seite einen deutlichen Hinweis auf den Täter versteckt – für gute Spürnasen sicherlich nicht schwer zu finden.

Tag 1: Die ersten Schritte

Ihr Vorgesetzter Chief Weber wartet bereits im Polizeihauptquartier auf Sie. Er gibt Ihnen fünf Tage, um den Mord an der Indianerin Anna Elk Moon aufzuklären und stellt Ihnen den Indianer Night Sky an Ihre Seite. Anschließend meldet sich Sergeant Rebecca Orlando zum Dienst. Bei soviel Unterstützung von allen Seiten sollte doch eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Begeben Sie sich nun zum Tatort, und betreten Sie Annas Studio. Fordern Sie von folgenden Indizien eine gerichtsmedizinische Untersuchung («forensic report» an: Bullet Wound, Torso, Broken Glass, Cigarette, Dirt und Telephone. Beim Telefon sollten

Sie zudem noch einen «phone trace» anordnen. So finden Sie heraus, welche Personen zuletzt angerufen wurden. Das Journal und das Receipt schauen Sie sich lediglich an. Es ist unnötig, von irgendwelchen Gegenständen Fotos zu machen, und würde Sie nur unnötig Zeit kosten.

Anschließend reden Sie mit Annas jetzigem Ehemann namens Jack Gordon.

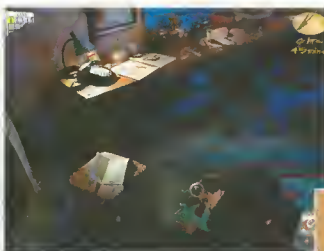
Jack Gordon

»Can you describe the events of last night?«; »You drove home after the meeting?«; »You didn't hear anything? Gunshots?«; »You say, you watched TV after you got home.«; »Did Anna smoke?«

Jack Gordon ist Annas Ehemann. Beide sind Nichtraucher. Er hatte mit dem Trinken aufgehört, nach dem Tod seiner Frau aber wieder angefangen. Nachdem sie bei einem Treffen waren, wo es um den umstrittenen Bau eines Spielkasinos ging, trafen sie auf Annas Ex-Ehemann Roy Elk Moon. Roy trat gegen ihr Auto, bevor sie wegfuhr. Jack hält ihn für den Mörder, da er Anna in der Ehe mehrmals geschlagen und ihr einmal sogar einen Arm gebrochen hatte. Royschrien auch beim Treffen immer noch an Anna interessiert zu sein.



Carrie March ist eine Quasselstrippe, die Sie mit Klatsch und Tratsch der letzten Zeit versorgt.



Der Tatort: Hier wimmelt es nur so von Indizien.

Um 22:30 Uhr waren Jack und Anna zu Hause. Anna ging in ihr Studio, um einen wertvollen Topf für eine Dame namens Astrid Ames zu reinigen. Jack guckte Fernsehen und schlief irgendwann nach 23:00 Uhr ein. Am nächsten Tag fand er seine Frau tot im Studio. Jack räumt ein, daß der Mörder vielleicht auch hinter dem Topf hergewesen sein könnte.

Jack selbst scheint unschuldig zu sein. Doch nach seinen Beschuldigungen gegen Annas Ex sollten Sie sich mit Roy Elk Moon unterhalten.

Roy Elkmoon

»You've got a record of spousal abuse ...«; »What's your beef with Jack Gordon?«; »When was the last time you saw Anna?«; »How'd you know there were pots missing?«

Roy gibt zu, Anna geschlagen zu haben, obwohl er sie immer geliebt hat. Zuletzt hat er sie nach dem Kasinotreffen gesehen. Er vermutet, daß Jack seine Frau ermordet hat, weil er wütend war, daß sie sich immer noch mit Roy abgibt. Roy glaubt, daß Jack die Töpfe irgendwo versteckt hat, um den Mord wie einen Raubüberfall aussehen zu lassen. Woher er von den gestohlenen Töpfen weiß, verriet er nicht.

Insgesamt macht der gute Roy einen etwas zwielichtigen Eindruck. Ordern Sie daher eine Alibiüberprüfung. Inzwischen ist bei Ihnen das Ergebnis der Schußwundenuntersuchung eingetrudelt: Anna wurde durch einen Revolverschuß getötet. Karen Gordon hat einen Revolver, der als Tatwaffe in Frage käme.

Eine Dame namens Carrie March hat sich bei der Polizei gemeldet. Sie bietet ihre Mitarbeit an, indem sie



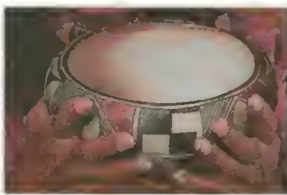
Roy Elk Moon sagt, daß Jack der Mörder von Anna Elk Moon sei – können diese Augen lügen?



Seit dem Tod seiner Frau hat Jack Gordon wieder angefangen zu trinken.



Überraschung! Im Lieferwagen findet Ihr Kollege Night Sky den gestohlenen Topf und die Tatwaffe. McHorse weiß von nichts.



Unterhalten Sie sich nun mit der zweiten Person, die auf der Telefonliste genannt wird: Vaughan Dresner.

Vaughan Dresner

»We know she placed a call to this office.«; »Had you seen it before?«; »What was the call about?«; »Could the value of the pot been a motive?«

Vaughan ist der Leiter des Lascaux Institute of American Indian Art. Anna rief ihn am Nachmittag ihres Todes an, um mit ihm über den inzwischen bekannten Topf zu reden. Sie hatte beim Restaurieren des Gefäßes einige seltsame Zeichen gesehen. Vaughan erzählt Ihnen, daß der Topf ein äußerst wertvolles Artefakt ist, das er bisher aber nur auf Bildern gesehen hat. Persönlich hält er nichts davon, daß sich solch wertvolle Gegenstände in Privatbesitz befinden. Vielleicht war er ja daran interessiert, diesen Zustand mit Gewalt zu ändern? Vorsichtshalber empfiehlt sich also ein Alibicheck. Der letzte auf der Telefonliste ist Joe Edeta.

Joe Edeta

Joe ist der Schamane der Pueblo-Indianer in Santa Fe. Als Anna ihn anrief, war sein Neffe Sonny Two Feathers bei ihm. Anna wollte Joe besuchen, um sich mit ihm über den Topf zu unterhalten. Der Topf ist das heiligste Objekt aus der Kiva, einer geheimen Schatzkammer der Indianer. Wo die Kiva zu finden ist, weiß heute niemand mehr.

Nach dem Gespräch erreicht Sie die Nachricht, daß ein grüner Lieferwagen am Tatort gesehen wurde. Dementsprechend setzen sich Ihre Kollegen daran, den Besitzer des Wagens herauszubekommen. Die Untersuchung des Glases hat ergeben, daß sich im inneren Whiskyreste befinden. Außerdem wurden zahlreiche Fingerabdrücke von Jack Gordon gefunden. Als abschließende Mitteilung erfahren Sie, daß Vaughan Dresner kein stichfestes Alibi hat.

Unterhalten Sie sich nun mit Astrid Ames Neffen.

Ronald Ames

»Did you now Anna Elkmoo?«; »Did you know she was cleaning a pot from you aunt's collection?«; »Did you steal the pot?«; »Where were you on the night of the murder?«

Ronald hat Anna nie kennengelernt, weiß aber von den Arbeiten, die sie für Astrid gemacht hat. Er bestreitet, an dem Mord und dem Diebstahl beteiligt gewesen zu



Ihr Chef beauftragt Sie, den wiedergefundenen Kiva-Topf an Joe Edeta zu übergeben.

sein. Mit seiner Tante verstand er sich nach eigenen Aussagen solange gut, bis Inga Mueller ihn bei Astrid schlechtmachte.

Ihre Kollegen waren fleißig: Sie wissen nun, auf wen der grüne Lieferwagen gemeldet ist: Frank Delgado, Tom McHorse und eine dritte Person in Albuquerque. Und schon ist der zweite Tag vorbei. Auch Ronald Ames ist verdächtig. Ordnen Sie daher eine Alibiüberprüfung an.

Tag 3: Eine überraschende Entdeckung

Befragen Sie nun Joe Edetas Neffen, was er zu dem Mordfall zu sagen hat.

Sonny Two Feathers

»We're here about Anna Elk Moon's Murder.«; »So, you weren't party to any effort to get back at her?«; »What's your connection to Ed Snyder?«; »Where were you on the night of the murder?«

Sonny, ein Indianer, bestätigt, daß Anna gegen das geplante Kasino war, persönlich hatte er aber nichts gegen sie. Er vermutet, daß sie von einem Weißen getötet wurde. Seinen Geschäftspartner Ed Snyder stellt er als Wohltäter der Indianer dar, der für Arbeitsplätze und eine sichere Zukunft sorgt.

Nach dem Kasinotreffen war Sonny bis 23 Uhr in diversen Meetings. Anschließend ging er in die Bristlecone Bar, um etwas zu trinken. Um Mitternacht fuhr er nach Hause, wo er um ein Uhr morgens ankam. Bei so einer unglaublichen Gestalt wie Two Feathers empfiehlt sich natürlich eine Kontrolle des Alibis.

Ihr Chef gibt Ihnen den Auftrag, umgehend zum Spirituosenengeschäft zu fahren – der grüne Lieferwagen wurde dort gesehen. Hören Sie sich aber vorher noch die eingegangenen Untersuchungsergebnisse an: Die

Zigarette am Tatort war eine »clove cigarette«, und Ronald Ames hat kein gültiges Alibi. Fahren Sie nun zum grünen Lieferwagen. Dort erwischen Sie Tom McHorse und finden einige sehr interessante Sachen in seinem Auto.

Sie befinden sich nun auf der Polizeizentrale. Gehen Sie zunächst in den Raum mit dem Beweismaterial. Dort wird Ihnen mitgeteilt, daß

Der alte Schamane ist enttäuscht: Der Topf ist eine billige Fälschung.

es sich bei dem gefundenen Revolver hundertprozentig um die Tatwaffe handelt. Sie wurde vor Jahren dem eigentlichen Besitzer in Albuquerque gestohlen. Als nächstes verhören Sie den neuen Hauptverdächtigen.

Tom McHorse

»How did the stolen material get in your van?«; »Do you smoke clove cigarettes?«; »What were you doing on the night of the eleventh?«

Der Gärtner Tom McHorse raucht ab und zu »clove cigarettes«. Das ist aber auch schon alles, was er gesteht. Er beteuert weiterhin, nichts von den Sachen aus seinem Auto zu wissen. Außerdem könne er Anna ja nicht ermordet haben, weil er zur Tatzeit in irgendeiner Bar gewesen ist.

Ihr Chef will mit Ihnen sprechen. Er sagt Ihnen, daß die »Federation of Indian Rights« möchte, daß der wertvolle Topf, der inzwischen Kiva-Topf genannt wird, den Pueblo-Indianern zurückgegeben wird. Vorher bekommen Sie noch die Nachricht, daß die am Tatort gefundene Erde wahrscheinlich von einer Gärtnerin stammt. Ist der Gärtner vielleicht der Mörder? Außerdem erfahren Sie, daß Jack Gordon kein Alibi hat. Besuchen Sie nun den Indianer und Schamanen Joe Edeta. Dieser ist schwer enttäuscht – der Topf ist nur eine drittklassige Fälschung.

Sie haben nun die Möglichkeit, alle Personen noch einmal zu befragen. Wenn Sie sich für den Mörder Ihres Vertrauens entschieden haben, beantragen Sie in der Polizeizentrale einen Haftbefehl und stattdessen den Killer einen Besuch ab. Für einen gültigen Haftbefehl benötigen Sie aber das richtige Motiv, die korrekte Beziehung des Angeklagten zum Opfer und ein aufgelöstes Alibi. Wenn Sie meinen, den Täter noch nicht gefunden zu haben, lesen Sie weiter. Reden Sie mit Frank Delgado, der ja ebenfalls Besitzer des grünen Lieferwagens ist.

Frank Delgado

»You were less than pleased with Anna's decision to leave.«; »Why did Anna leave the gallery?«; »Were you aware that Anna was registering a rare pot?«; »There's a green exconline van cleaned to your company.«; »Can you tell us about the night of Anna's death?«

Frank investierte Tausende von Arbeitsstunden, um Anna zu unterstützen. Die Behauptung, Anna im Café geschlagen zu haben, weist er von sich. Er wusste nicht, an welcher Sache Anna zur Zeit arbeitete. Sollte ihm aber jemand den gestohlenen Topf anbieten, wird er es selbstverständlich sofort der Polizei melden. Zuletzt wurde der grüne Lieferwagen in die Werkstatt zu Reparaturarbeiten gebracht. Er hat allem Anschein nach ein paar gute Gründe, Anna Elk Moon getötet zu haben. Lassen Sie deshalb sein Alibi überprüfen.

Anschließend erreicht Sie eine interessante Meldung: Sämtliche Fingerabdrücke wurden vom Telefon gewischt.

Tag 4: Die üblichen Verdächtigen

Und wieder geht ein Alibi den Bach hinunter: Sonny Two Feathers fehlt in seinem Alibi eine halbe Stunde – das könnte für einen Mord durchaus reichen. Fahren Sie zu ihm, und holen Sie sich seinen Kommentar dazu ab.

Sonny Two Feathers

»You claimed you got home at one a.m. the night of the murder.« Sonny behauptet, in der halben Stunde bei seiner Freundin gewesen zu sein – aber das darf seine Frau natürlich nicht erfahren. Der moralische Verfall ist allerdings noch kein Beweis für seine Schuld. Reden Sie nun mit Jack Gordon, dessen Alibi ja eben-

falls durch Abwesenheit glänzt.

Jack Gordon

»Account for your fingerprints on the broken glass in Anna's studio.« »According to her ex, Anna was considering a new settlement. Jack gibt zu, gelogen zu haben. Er hatte schon eine Weile vor Annas Tod wieder mit dem Trinken angefangen. In der Mordnacht kam es bei diesem Thema zu einem Streit zwischen ihm und seiner Frau. Im Streit ging das Whiskyglas zu Boden. Jack hatte es nicht erwähnt, um nicht des Mordes an seiner eigenen Frau verdächtigt zu werden. Die Behauptung, Anna wollte sich wieder mit ihrem Ex-Mann vertragen, hält er für völligen Unsinn.

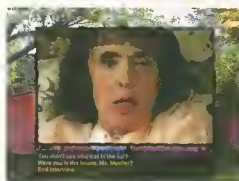
Mit der Mann, der den Unsinn verzapft hat, unterhalten Sie sich natürlich auch.

Roy Elk Moon

»You have no alibi until 2 a.m. on the night Anna was killed.« »Is it true that Anna was seeking a restraining order against you?« Der arme Roy hatte beim letzten Gespräch doch tatsächlich eine Kleinigkeit vergessen. Nachdem er zu Hause



Sonny Two Feather hat offensichtlich ein schlechtes Gedächtnis. Zum Glück fällt ihm dann doch noch ein, wo er in der fehlenden halben Stunde seines Alibis war.



Astrid Ames ist schockiert. Irgend jemand hat versucht, sie umzubringen.

Erinnern Sie sich an die »clove cigarette«, die Sie am Tatort gefunden haben? Nun raten Sie mal, welche Sorte Kate Gordon raucht ...

war, ging er noch mal kurz weg, um sich etwas zu trinken zu kaufen. Anschließend war er aber wieder zu Hause. Außerdem betont er, daß Anna ihn auf gar keinen Fall von sich stoßen wollte.

Auch Ronald Ames hatte bei seinem Alibi etwas Pech. Reden Sie mit ihm.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 45 40 44 11
Brunnenshr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Ancient Empires	dt	79,95	Descent 2	dt	79,95
A.T.F.	dt	77,95	Discworld	dt	79,95
Bad Mojo	dt	73,95	Earth Siege 2	dt	89,95
Caesar II	dt	89,95	Elisabeth I.	dt	99,95
Chrono Master	dt	79,95	F1 Grand Prix 2	dt	69,95
C&C Red Alert*	dt	89,95	Fist Attack	dt	79,95
C&C Missions Disk	dt	29,95	Fogger 2	dt	79,95
Cyberball 2	dt	69,95	Gabriel Knight 2	dt	69,95
Daggerfall*	call		Golden Gate Killer*	dt	69,95
Destruction Derby	dt	79,95	Hind*	dt	24,95
			Martini Racing	dt	89,95
			MechWarrior 2 + MissionCD	dt	54,95
			Mega Race 2*	dt	79,95
			NBA Live '95	dt	89,95
			Need f. Speed Sp. Edit	dt	73,95
			Normandy	dt	63,95
			Olympic Games	dt	89,95
			Phantasmagoria	dt	79,95
			Pole Position	dt	79,95
			PoliceQuest SWAT	dt	79,95
			Quake	dt	79,95
			Robot Assault II komplett deutsch	dt	79,95
			Ripper	dt	59,95
			Ridge Racer*	dt	74,95
			S.T.O.R.M.*	dt	39,95
			Sam + Max	dt	69,95
			Schlacht i.d. Ardennen*	dt	69,95
			Shell Shock	dt	69,95
			Shonnara	dt	69,95
			Siedler 2	dt	69,95
			Silent Hunter	dt	69,95
			Silent Thunder	dt	79,95
			Star Trek DeepSpace 9	dt	74,95
			Syndicate Wars*	dt	69,95
			The Dig	dt	89,95
			Urban Runner	dt	28,95
			Warcraft 2 MissionCD	dt	34,95
			Wing Commander 3	dt	74,95
			Wing Commander 4	dt	73,95
			Zork Nemesis*	dt	79,95

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand ab 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hoffen nun für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel vor bei Anpreisung & noch nicht erhältlich!

AFTERLIFE
CHAOS IM JENSEIT 69,95

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Ronald Ames

»What do you care about the kiva pot except its monetary value?«; »Wouldn't you inherit Astrid's art collection if she was killed?«; »Are you working around any chemicals where you work?«

Er möchte den Topf nur aus einem Grund haben – weil er seiner Mutter gehörte. Er würde außerdem nicht im Traum daran denken, Astrid Ames etwas anzutun, nur um den Topf zu erben. Außerdem bestätigt er, daß er öfter mit Chemikalien, nicht aber mit Drogen zu tun hat.

Tja, hoffentlich haben Sie Ronald nicht auf schlechte Gedanken gebracht. Sie erreicht nämlich die Nachricht, daß auf Astrid Ames geschossen wurde. Vorher nehmen Sie sich aber noch die Zeit, um das Ergebnis von Frank Delgados Alibicheck zu hören: Er hat keines.

Astrid Ames

»Can you tell us what happened?«; »You didn't see who was in the car?«; »Who might want to assault you like this?«; »Records indicate Anna Elk Moon called here.« Die alte Dame hat leider nicht erkennen können, wer auf sie geschossen hat. Sie vermutet, daß der Attentäter auch der Mörder von Anna Elk Moon sei. Als Anna bei ihr angerufen hatte, war sie leider nicht im Haus. Auf zum nächsten Verdächtigen ohne Alibi.

Frank Delgado

»Have you ever knowingly bought stolen goods?« Er gibt zu, schon einmal gestohlene Ware gekauft zu haben. Nachdem er aber die zweifelhafte Herkunft bemerkt hatte, war ihm die ganze Sache sehr unangenehm. Auch Vaughan Dresner hat nicht viel zu erzählen.

Vaughan Dresner

»Is the Lascaux Institute suffering from financial woes?« Er bestätigt, daß sein Institut finanzielle Probleme hat. Doch das hätte ja mit dem Fall nichts zu tun. Jetzt gehen Ihnen langsam die Verdächtigen aus – aber das läßt sich ändern. Sprechen Sie doch einfach mal mit Sonny Two Feathers Geschäftspartner.

Ed Snyder

»We'd like to ask a few questions.«; »Did you know Elk Moon?«; »What is your relationship to Karen?«; »Where did you go after the public hearing?« Der Geschäftsmann Ed kannte Anna nur vom Sehen her. In der Mord-



Wer hätte das gedacht? Ed Snyder ist ein richtiger Bösewicht.

nacht ging er um 23:00 Uhr in die Ocotillo Bar, um einen Drink zu nehmen. Um Mitternacht fuhr er mit seiner Frau Kate nach Hause, wo sie um etwa 0:30 Uhr ankamen. Das sollten Sie sich mit einer Alibiüberprüfung bestätigen lassen. Fahren Sie anschließend zu seiner Freundin.

Karen Gordon

»You were a former friend of the victim?«; »Is that a clove cigaret?«; »How did you know Anna was shot?«; »Do you still love Jack Gordon?«; »Can you please account for your whereabouts?«

Karen Gordon ist Jack Gordons Ex-Frau. Sie war mit Anna befreundet, bis Jack sich scheiden ließ, um Anna zu heiraten. Sie raucht »clove cigarettes« und hat angeblich keine Ahnung, wie man eine Waffe benutzt. Sie behauptet, aus den Nachrichten zu wissen, daß Anna Elk Moon erschossen wurde.

In der Mordnacht war sie bis 22:40 zu Hause, dann ging sie zu Ed Snyder in die Ocotillo Bar. Ed und Karen verließen nach Mitternacht gemeinsam die Bar und fuhren heim. Auch hier lassen Sie das Alibi überprüfen.

Tag 5: Der Täter wird gefaßt

Wie Sie sehen, hatte Anna viele Feinde und falsche Freunde. Doch da gibt es noch einen Menschen, dem sie vertrauen konnte.

Paul Behlen

»Are you accusing either one of them of her murder?« »Exactly what was your connection to Elk Moon?« Paul hat Anna sehr gemocht und sich oft mit ihr getroffen, um über ihren gemeinsamen Kampf gegen das Kasinoprojekt zu reden. Er ist überzeugt, daß Sonny Two Feathers und Ed Snyder mit dem Mord zu tun haben. Gehen Sie nun in die Bibliothek, und lesen Sie sich jeden der fünf Artikel sorgfältig durch. Sie erfahren nun noch einmal, zwischen welchen Fronten Anna Elk Moon sich bewegte. Schließlich bekommen Sie die Meldung, daß das Alibi von Ed Snyder wasserdicht ist –

schade eigentlich. Aber kein Grund, nicht noch einmal mit ihm zu reden.

Ed Snyder

»There's talk that everything you own tied up on the casino.«; »Have there been tensions between you and Sonny Two Feathers?«

Er bestreitet, all sein Vermögen in den Kasinobau investiert zu haben. Im Übrigen sei die Beziehung zwischen ihm und Sonny Two Feathers entgegen allen Gerüchten sehr gut. Sie können jetzt noch etwas Zeit verdröbeln, bis das Alibi von Karen Gordon eintrudelt. Das ist aber nicht nötig, denn mit etwas Kombinationsgabe kommen Sie sicherlich darauf, wer denn nun der Mörder von Anna Elk Moon ist.

Einige Zeichen sprechen dafür, daß es bei dem Mord hauptsächlich um den Kiva-Topf ging. Sonny Two Feathers könnte als Indianer ein Interesse an dem Topf haben. Ebenso Frank Delgado und Vaughan Dresner. Ronald Ames ist ebenfalls an dem Gefäß interessiert, würde aber doch sicherlich nicht auf seine Tante schießen, kurz nachdem Sie in Ihrem Interview dieses Thema angesprochen haben. Außerdem hätte er gar nicht die Kenntnisse, um den Topf nachzubauen. Frank Delgado hingegen wußte angeblich nicht einmal, daß Anna überhaupt an dem Topf arbeitete. Außerdem bezweifelte er sowieso dessen Existenz. Vaughan Dresner hat zwar kein stichfestes Alibi, hätte allerdings nicht viel von dem erbauten Topf. Schließlich ist: er ja der Meinung, daß solche Kunstwerke der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollten und nicht in Privatbesitz gehören. Und das öffentliche Ausstellen eines gestohlenen Objektes ist eine riskante Angelegenheit. Sonny Two Feathers hingegen bringt alle Grundvoraussetzungen für einen guten Mörder mit sich: Er ist verschlagen und hat sein nicht vorhandenes Alibi durch eine zweifelhafte Ausrede ersetzt. Außerdem weiß er mit Sicherheit, wie der Topf aussieht. Und last, but not least, war er bei seinem Onkel Joe Edeta, als dieser von Anna angerufen wurde und über den Kiva-Topf sprach.

Begeben Sie sich also in die Polizeizentrale und geben Sie das richtige Motiv »(greed, Habgier)« und die Beziehung zum Opfer »(acquaintance)« an. Lassen Sie sich nun den Haftbefehl geben und suchen Sie Two Feathers in seinem Haus auf – er ist nicht da. Vielleicht ist er ja zu seinem Geschäftspartner gegangen. Doch auch bei Ed Snyder finden Sie nur eine ahnungslose Sekretärin. Diese gibt Ihnen aber eine Telefonnummer, die Snyder aufgeschrieben hat – die Nummer von Joe Edeta. Dort angekommen erfahren Sie, daß Joe plötzlich verschwunden ist. Suchen Sie in den indianischen Ruinen nach ihm. Plötzlich hören Sie einen Schuß. Laufen Sie schnell zum Diablo Canyon. Endlich haben Sie Erfolg und decken den gesamten Fall noch vor Ablauf der fünf Tage auf. (mk)



In der Bibliothek sollten Sie sich alle fünf Zeitungsartikel genau durchlesen.

So viele Verdächtige, so viele Motive – aber nur einer ist der Mörder.

NAME	STATUS	MOTIV	RELATIONSHIP	ALIBI STATUS
Karen Gordon	Investig	Heritage	Ex-husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Jack Gordon	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Joe Edeta	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Sonny Two Feathers	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Ed Snyder	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Frank Delgado	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Vaughan Dresner	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Paul Behlen	Investig	Heritage	Her husband's ex-wife	Not verified
Anna Elk Moon	Investig			

Wo sonst kosten 3 Monate nur sieben Mark?

DIE STARKEN SEITEN DER DIGITALEN KOMMUNIKATION

Online ISDN

Telefon/Fax

PC Online

Multimedia

Online-Magazin



MIT TELEKOM-FÖRDERUNG

25 Telefonanlagen
fast geschenkt!

BOX STATT KARTE

Vergleich: Die besten
ISDN-Modems

BTX WIRO TELEKOM ONLINE

Brandneu: Kit-Dekoder
mit vollem Internet-Zugang!

SO GEHT



ZU
GEWINNE
12
Telefonanlagen
von Gtb

NEU! Großes On
PROGRAMM-10
35 + INTERNET

NEU:

Programmübersicht

zu allen

Online-Diensten!

Online ISDN bekommen Sie jetzt 3 Monate für den Super-Preis von nur 7,- Mark: Das heißt 3 aktuelle Ausgaben lang die Top-Informationen rund um Ihren ISDN-Anschluß! Mit Tests, Marktübersichten, News, Trends und Preis-Informationen – mit Online ISDN nutzen Sie Ihren ISDN-Anschluß optimal!

Widerrufsrecht:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Posteingangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/20 24 02 68

Ja, schicken Sie mir die nächsten 3 aktuellen Ausgaben von Online ISDN zum Preis von nur DM 7,-. Wenn ich Ihnen dies innerhalb einer Woche nach Erhalt der 3. Ausgabe mit, Ansonsten senden Sie mir Online ISDN regelmäßig per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil* für nur DM 3,90 pro Heft statt DM 4,60 Einzelheftspreis (Jahresabo DM 46,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

*Auslandspreise auf Anfrage

Name / Vorname

Firma

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / ISDN / Fax

Datum / 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.

GPP 60

TIPS ZU FORMULA ONE GRAND PRIX 2

GESCHWINDIGKEIT
IST KEINE HEXEREI

Das Gaspedal drücken kann jeder – aber auch als erster durchs Ziel zu fahren ist, ist schon schwieriger. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Rennboliden richtig behandeln.

Wir wissen nicht, ob Thomas Roth einen Führerschein hat. Auf jeden Fall versteht er etwas von Rennspielen. Mit seiner Hilfe haben wir die wichtigsten Tips und Fahrzeugeinstellungen gesammelt, um Ihnen bei Ihrer Rennfahrerkarriere behilflich zu sein. Gute Fahrt!

Allgemeine Tips

Wenn Sie bei einigen Kursen ernsthafte Probleme haben, sollten Sie sich einmal in das Cockpit von Damon Hill oder Michael Schumacher setzen. Beobachten Sie deren Fahrstil, und lernen Sie so, wie die Strecke zu meistern ist. In manchen Kurven empfindet es sich, beim Beschleunigen die niedrigen Gänge zu meiden. Ansonsten kann es passieren, daß Ihre Räder durchdrehen. Außerdem ist in einigen Fällen eine etwas weitere Linie besser als die vermeintliche Ideallinie. Achten Sie auf Ihre Reifen, um nicht öfter als nötig in die Box fahren zu müssen. Im allgemeinen kommen Sie mit zwei Boxenstops pro Rennen aus.

Viele Anfänger machen den Fehler, beim Aufleuchten der roten Lichter den Motor voll hochzudrehen. War-

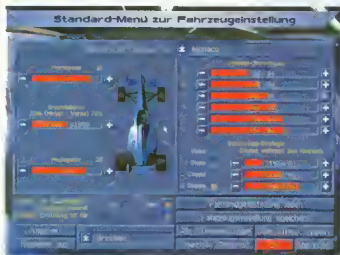


Soll doch jemand anderes den letzten Platz erreichen – unsere Tips katapultieren Sie nach vorne.

ten Sie auf den Moment, in dem keine Lampen zu sehen sind. Legen Sie nun den ersten Gang ein, und halten Sie den Feuerknopf gedrückt. Beim Aufleuchten der grünen Lichter lassen Sie den Knopf vorsichtig los und gehen langsam Gas.

Setups

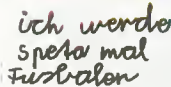
Mit den folgenden Setups sind Sie für Ihre Fahrzeugeinstellungen gut beraten. Natürlich spielt der jeweilige Fahrstil ebenfalls eine große Rolle, daher geben wir die einzelnen Dämpferwerte nicht mit an.



Die richtige Fahrzeugeinstellungen ist die Grundbedingungen für eine gute Streckenzeit.



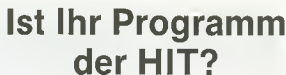
Echte Profis wählen natürlich die erweiterten Einstellungen für ihr rasantes Fahrkönnen.



Dem Leben zuliebe.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



Der DMV-Verlag sucht ständig
nach neuer, interessanter
Software zur Aufnahme in
unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet Ihnen sein
Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

C&C 2 Red Alert 78.95 DM Call 0531 / 2406045

MieKronomischePreise

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 15,- DM bei Nachnahmeaufträgen oder 10,- DM bei Vorbehalte-Sendungen ab 200,- DM und Versandkostenfrei für Sendungen, die kostenlos aber nicht abgenommen werden. Buchen wir ein Postguthaben von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden können und Preisänderungen vorbehalten.

D = deutsche Version
A = deutsche Anleitung
E = english version
* = coming soon in this theatre :)

Sie haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen können?

MieKro
MultiMedia GmbH i.G.
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 2406045
Fax: 0531 / 2406046

Brasilien

Bremsbalance	62, 875
Erster Gang	28
Sechster Gang	61

Front Spoiler	11
Packer	2
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	33,0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	7
Packer	0
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	150 Pfd./ In

Pazifik

Bremsbalance	13
Erster Gang	11
Sechster Gang	63

Front Spoiler	13
Packer	8
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./ In

Heck Spoiler	11
Packer	1
Federung	800 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

San Marino

Bremsbalance	62, 625
Erster Gang	30
Sechster Gang	62

Front Spoiler	9
Packer	8
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In

Heck Spoiler	6
Packer	7
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Monaco

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	28
Sechster Gang	55

Front Spoiler	17
Packer	10
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	30,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	16
Packer	3
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Spanien

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	30
Sechster Gang	60

Front Spoiler	14
Packer	6
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	11
Packer	4
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Kanada

Bremsbalance	62,75
Erster Gang	29
Sechster Gang	60

Front Spoiler	12
Packer	2
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	9
Packer	2
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,0 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Frankreich

Bremsbalance	62,5
Erster Gang	28
Sechster Gang	61

Front Spoiler	10
Packer	8
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	7
Packer	7
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	10 Pfd./ In

Großbritannien

Bremsbalance	62, 625
Erster Gang	28
Sechster Gang	59

Front Spoiler	12
Packer	14
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	34 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	10
Packer	12
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	59,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Deutschland

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	30
Sechster Gang	66

Front Spoiler	3
Packer	11
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In

Heck Spoiler	1
Packer	11
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Ungarn

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	28
Sechster Gang	55

Front Spoiler	18
Packer	11
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	29 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	16
Packer	7
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	55 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Belgien

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	28
Sechster Gang	60

Front Spoiler	17
Packer	23
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	34,5 mm
Drehstabilisator	4000 Pfd./ In

Heck Spoiler	10
Packer	16
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Italien

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	32
Sechster Gang	64

Front Spoiler	7
Packer	5
Federung	1400 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	3
Packer	4
Federung	1000 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Portugal

Bremsbalance	62,725
Erster Gang	29
Sechster Gang	60

Front Spoiler	14
Packer	5
Federung	1100 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./ In

Heck Spoiler	10
Packer	4
Federung	700 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	50 Pfd./ In

Europa

Bremsbalance	62,875
Erster Gang	28
Sechster Gang	57

Front Spoiler	20
Packer	6
Federung	1300 Pfd./ In
Bodenfreiheit	31,5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	16
Packer	2
Federung	800 Pfd./ In
Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Japan

Bremsbalance	62,75
Erster Gang	29
Sechster Gang	61

Front Spoiler	16
Packer	8
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	32 mm
Drehstabilisator	3000 Pfd./ In

Heck Spoiler	7
Packer	4
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Australien

Bremsbalance	62,875
Erster Gang	29
Sechster Gang	59

Front Spoiler	14
Packer	8
Federung	1200 Pfd./ In
Bodenfreiheit	33 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./ In

Heck Spoiler	13
Packer	2
Federung	900 Pfd./ In
Bodenfreiheit	58,5 mm
Drehstabilisator	100 Pfd./ In

Machen Sie mit! POWER Software FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computer-
presse präsentieren zum 50-jährigen Be-
stehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



Microsoft

G DATA
SOFTWARE



BERTELSMANN
ELECTRONIC
PUBLISHING

TEDAS

Peter Hoffmann SERVICE center
Software - Beratung - Schulung - Support



HomeOrder Television



gebacom



temi

AOL



IMSI

DraftBoard
DESIGN BY F.A. PORSCHE



1&1



G.I.B.

CHIP

MAGNA
MEDIA

ZD Ziff-Davis Verlag

DMV
Franz

SYMANTEC.

Borland

CD-Inhalt:

Bertelsmann-Taschenwörterbuch
Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; Cocktail
Classic 1000 Rezepte; dBase 5.0 für Windows
Datenbankentwicklung; DraftBoard DESIGN BY F.A. PORSCHE
limit; Packetversion/Zeichenprogramm; EZ Language Sprachen-
lernprogramm; Faszinierende Kreaturen Multimedia-Anwendung;
Grüßkarten-Designer; Kulturen der Antike Multimedia-Anwendung;
MagicEye Light Uninstaller;
Bildschirmleser;
Leadbetter's Golf
Mr. Mare Interaktive
Bank 24; MS-Explorer
Musiktrainer; PC Info
Schmöppchenführer;
prüfungsprogramm;
Autodialer; PowerOffice
Manager; Sybex Business
Travelbox Lite Handführer; Uuups für Windows Spaßviren; WEB
Planet Lite Internet-Kampfab; WinDraw 3.1 Zeichen/Malprogramm;
WinFax LITE Faxsoftware; WinPhone Telefonssoftware; WinTV
Die digitale Fernsehzeitschrift; WISO-Freibetrag Prüf-
sian'96; WISO-Steuerprüfer'96; 10 prominente
Stimmen für den Anrufbeantworter; 10
Stunden freier AOL-Online-
Zugang

Lassen Sie sich
diese gigantische
Sammlung profes-
sioneller Software
nicht entgehen!

Für IBM-Compat. PC mit Win 3.1 oder 95. Alle WZ
werden gratis zu je 1000 die Lizenzgebühren
der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

Machen Sie mit: Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF)
fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen
30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt
nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich
DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir
wiederum an UNICEF). Die CDs beinhalten updat-
fähige Versionen, alle Käufer werden bei der Soft-
ware-Herstellung durch den Erwerb namentlich re-
gistriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen,
schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert inner-
halb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten
Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen
mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an:
EDV-BUCHVERSAND Delf Michol, 42806 Remscheid
[Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11]

Testanforderung / Bestellung

- PP 10/96
- ☐ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit allen
genannter Software erst 30 Tage testen
und lege DM 10,- bei.
☐ In bar ☐ als Scheck
Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs
entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben - oder in
einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ☐ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle
direkt DM 89,-.
☐ per Scheck varab
☐ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
☐ gegen Rechnung

Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift
Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:



EDV-BUCHVERSAND
Delf Michol
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef-Benefiz-Aktion 96 © K.E.K. GmbH, München

NIEDER MIT DEM DUNKLEN PORTAL

Wie du mir, so ich dir: In der letzten Ausgabe haben wir Sie im Kampf gegen die Menschen begleitet – jetzt geht es den bösen Orks an den Kragen.

Auch diesen Teil hat Ork-Experte und Menschenkenner Martin Deppe für Sie ausgetüftelt. Die Karten stammen von Blizzard. Wie bisher gilt auch hier: Auf den Karten ist der in der Missionsbeschreibung angegebene Weg durch Linien eingezeichnet. Die roten Zahlenangaben und Pfeile beziehen sich auf die im jeweiligen Text angegebenen Stellen.

1. Mission: Allerias Reise

Die erste Mission ist noch relativ einfach zu bewältigen. Die Elfin Allerias hat den Auftrag, zwei berühmte Helden aufzusuchen und mit ihnen gemeinsam den magischen Kreis in New Stormwind (6) zu erreichen. Mit allen Kämpfern geht es Richtung Westen durch den Engpaß, der nach Norden zu einem Dorf führt. Dieses wird befreit, indem Sie Ihre Truppen an die Gebäude

und Arbeiter heranziehen. Achten Sie darauf, daß alle Farmer zu Ihrer Seite gehören. Folgen Sie nun dem Weg weiter zu (2), wo der erste Held, Danath, auf seine Eskorte wartet. Hier nehmen Sie die Farm ein. Mit der gesamten Truppe ziehen Sie über das Dorf (1) und den Engpaß (3), wo in einem Verschlag eine Ballista- und eine Rittereinheit ihrer Befreiung harren. Nördlich davon liegt ein Hafen (4), den Sie in Ihre Gewalt bringen. Dort erteilen Sie einen Bauauftrag für ein Transportschiff, während die angrenzende Gießerei die Panzerung weitmöglichst verbessert. Mit dem Schiff setzen Sie Ihre Armee südlich von (5) ab, wo der Paladin Turalyon sich ebenfalls unserer guten Sache anschließt. In der Kirche upgraden Sie die Ritter zu Paladinen und erlernen den Heilspruch.

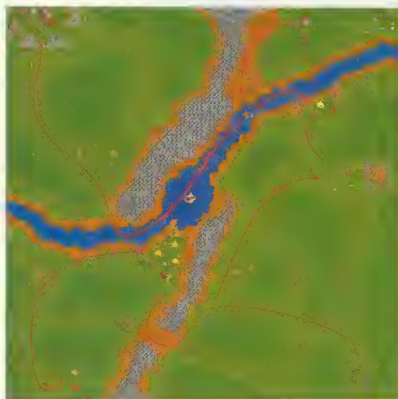
Mit dem Schiff geht es dann weiter am Dorf (1) vorbei. Schließlich lassen Sie die Besatzung hinter dem Gebirgszug am Nordufer an Land gehen. Weichen Sie dabei den Kriegsschiffen aus, und verlassen Sie nach der Landung das Ufergebiet. Jetzt schlagen Sie sich nach New Stormwind (6) durch und führen die drei Helden über den magischen Kreis.

2. Mission: Die Schlacht um Nethergarde

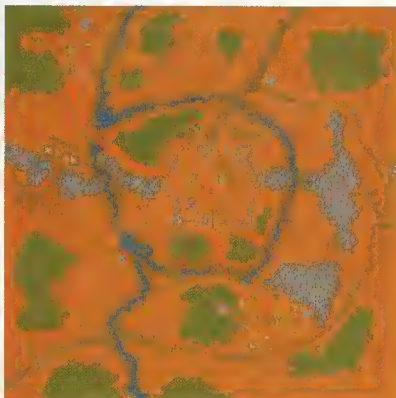
Alle Gegner in diesem Gebiet müssen zerstört werden, ohne daß Ihr Held Danath dabei sein Leben läßt. Mit der Flugmaschine erkunden Sie zunächst das Gebiet in Richtung Norden bis (1). Die gesamten Landstreitkräfte und Arbeiter ziehen Sie nun in sicherem Abstand zu den Türmen an diesen Punkt heran. Die beiden Türme zerlegen Sie mit den Ballistae und den Demolierteams. Anschließend zerstören Sie das Dorf (2) und errichten an dessen Stelle ein eigenes.

Angriffe der anderen beiden Drkstämmen erfolgen vor allem aus der Luft – Wachtürme und Bogenschützen sind also äußerst wichtig. Wenn Ihre Armee stark genug ist, knüpfen Sie sich das nächste Drkdorf (3) vor. Bei hohen Verlusten in den eigenen Reihen errichten Sie eine Kaserne und rüsten nach. Sichern Sie in so einem Fall Ihre Stellung mit Wachtürmen. Abschließend greifen Sie das Dorf (4) im Südosten an.

Es versteht sich von selbst, daß der Held Danath während der Kämpfe nicht unbedingt in vorderster Linie stehen sollte.



1. Mission: Allerias führt die beiden Helden zum magischen Kreis.



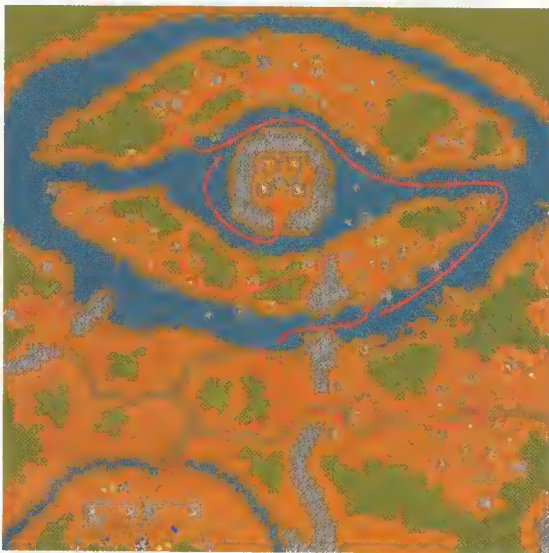
2. Mission: Immer feste drauf – bezwingen Sie alle Orks.

3. Mission: Erneuter Kampf gegen die Horde

Diese Mission ist gemeistert, sobald alle Festungen der Orks gefallen sind und der Paladin Turalyon das Dunkle Portal (8) erreicht hat. Leider werden diese Gebäude häufig neu errichtet. Sie sollten also stets überprüfen, ob Sie auch wirklich alles zerstört haben. Zunächst einmal wehren Sie sich aber gegen die dauernden Angriffe gegen Ihr Dorf. Stellen Sie auf dem Flußübergang (1) Wachtürme und Truppen auf, und rüsten Sie erst mal kräftig auf. Leisten Sie sich auch ruhig vier oder fünf der neuen Greifenreiter.

Mit einer großen Armee ziehen Sie dann Richtung Osten, wo Sie zunächst die Türme (2) und dann das dahinterliegende Dorf (3) angreifen. Das Dorf zerstören Sie komplett, damit die Insel hundertprozentig in Ihrer Hand ist. An der Stelle (4) errichten Sie einen Hafen mit Gießerei und Raffinerie (Öl befindet sich direkt im Osten). Bei der Goldmine (5) stehen nur einige Türme und Einheiten des Gegners, nach deren Zerstörung Sie Ihre Goldvorräte aufstocken. Bauen Sie auch hier eine Stadthalle.

Von der eigenen Küste aus beschließen Sie mit Ihren Ballistae die gegnerischen Linien und schalen die Kanonentürme mit den Greifenreitern aus. Anschließend beginnen Sie mit der Landung Ihrer Truppen an der Stelle (6). Den roten Orkstamm bekämpfen Sie ohne



3. Mission: Von Insel zu Insel kommen Sie Ihrem Ziel näher, das Portal zu zerstören.

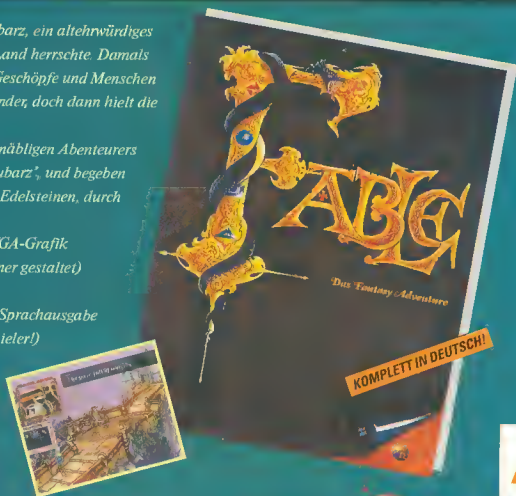
DUNKEL. MAGISCH. ANDERS.

Vor langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altherwürdiges Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles.

Erforschen Sie in der Rolle des grünschnäbligen Abenteurers „Quickthorpe“ die vier Länder der Mecubarz, und begeben Sie sich auf die Suche nach mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird.

- atemberaubende, hochauflösende SVGA-Grafik (von einem ehemaligen Disney-Zeichner gestaltet)
- eindrucksvoll animierte Figuren
- komplett deutsche Version: inklusive Sprachausgabe (mit den Stimmen bekannter Schauspieler!)
- intelligente Befehlssteuerung mit bislang unerreichter Bedienfreundlichkeit.

Lassen auch Sie sich verzaubern, und enträtseln Sie die mysteriösen und märchenhaften Geheimnisse der Welt von Fable, dem neuen Stern am Adventure-Himmel!



PC CD-ROM
auch für Windows 95

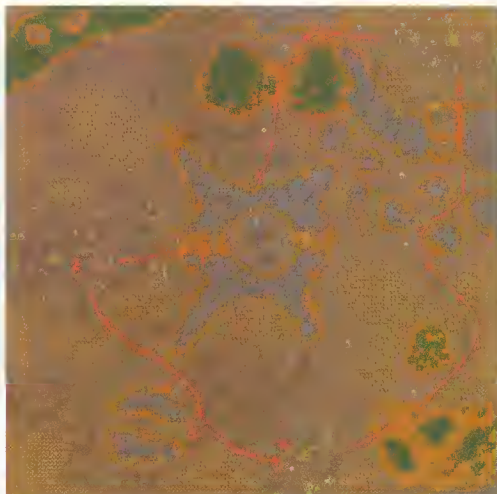
auch für
POWER MAC



Distributed by



KONAMI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Corporation. Alle Rechte vorbehalten. KONAMI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Corporation. Alle Rechte vorbehalten. KONAMI ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Corporation. Alle Rechte vorbehalten.



4. Mission: Endlich sind Sie im Orkland angelangt. Damit Sie sich dort auch wohl fühlen, bauen Sie er einmal eine starke Festung auf.

Rücksicht, da es sonst immer wieder zu Gegenangriffen kommen kann. Nehmen Sie sich vor den Todesrittern der lila Orks in Acht: Ihre Wirbelstürme reichen bis an die Nordküste heran und gefährden später auch die dortigen Flotten. Sind die roten Orks von der Bildfläche verschwunden, wenden Sie sich dem letzten Orkvolk zu. Hier reicht es aber aus, nur die befohlenen Gebäude zu zerstören. Sobald das letzte zusammengebrochen ist, schicken Sie Turalyon auf den Weg zum Portal (8). Dort trifft er auf einige Todesritter und Türme, die Sie vorher mit Ihren Greifenreitern beseitigen.

4. Mission: Hinter dem Dunklen Portal

Hier geht es darum, eine eigene Festung aufzubauen und sämtliche Gegner zu vernichten. Nach der Abwehr der ersten Angriffe wenden Sie sich nach Westen, wo ein paar Wach- und Kanonentürme des Gegners stehen (1). Knacken Sie diese mit Ihren Demolierern und Ballistae und rücken Sie zum Dorf (2) vor. Nach dessen Zerstörung errichten Sie eine eigene Basis und rüsten auf. Bei der südlichen Goldmine (3) beseitigen Sie den Dämon und fangen die gegnerischen Arbeiter ab. Von hier aus greifen Sie die Dörfer (4) und (5) an. Gegen die Skelettkrieger (orange) gehen Sie am besten aus der Luft vor, insbesondere in der Gegend von (6).

5. Mission: Über die schattige See

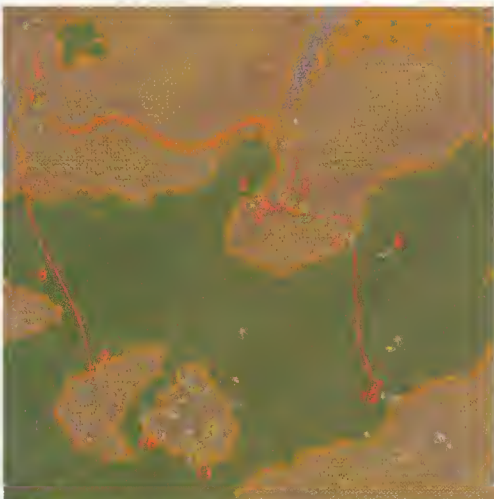
Der Auftrag: Errichtung drei eigener Häfen und Vernichtung der gegnerischen (3, 4, 10, 11 und 12). Bevor

Orklager (2) vor und nehmen es mitsamt den Häfen (3, 4) auseinander. Das eigene Festland ist nun relativ sicher – abgesehen von Landungen durch die beiden südlichen Orkstämme. Achten Sie also mit Luftaufklärung und dem »Heiligen Blick« der Paladine darauf, was sich in Ihrer Nähe tut.

Südlich Ihres Dorfes (5) errichten Sie einen Hafen, Gläserie und Raffinerie. Bauen Sie einen Tanker, und lassen Sie ihn bei (6) nach Öl bohren. Mit Zerstörern patrouillieren Sie derweil an Ihrer Küste. Weitere Häfen bauen Sie an den ehemaligen Stellen der gegnerischen Häfen (3, 4) auf, da sich dort Ölfelder befinden (7, 8). Mit einer Landungsflotte betreten Sie die Stelle (9) und bekämpfen von dieser Insel aus den Hafen (10) auf der Nachbarinsel mit Blizzards (Magier) und Ballistae. Vorsicht vor den Todesrittern, die ihre Wirbelstürme gerne einsetzen. Die letzten gegnerischen Häfen (11, 12) greifen Sie von See aus an.

6. Mission: Der Untergang von Auchindoun

Ihre Aufgabe ist es, den Bleeding-Hollow-Clan (orange) zu bezwingen, gehen Sie daher den anderen Hor-



5. Mission: Eine Seefahrt, die ist lustig – vor allem, wenn Ihr Gegner keine Häfen mehr hat.

Sie in See stechen, kommt es jedoch zum Landkampf. Zunächst zerstören Sie das Dorf im Süden (1). Hier wird eine eigene Basis hochgezogen und geschützt. Mit einer schlagkräftigen Armee stoßen Sie dann zum

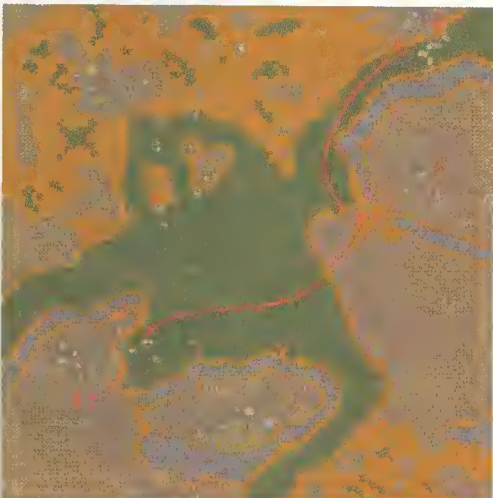
den möglichst aus dem Weg. Ferner müssen Ihre Helms Danath und Turalyon überleben und den Circle of Power (10) wieder erreichen. Laden Sie die gesamten Truppen bei (1) auf die Transporter, verschiffen Sie nach

(2), und landen sie in sicherem Abstand zum Dorf (3). Dort bewachen zwei Kanonentürme den einzigen Eingang zum Talkessel. Schützen Sie diese mit Ballistae aus. Lassen Sie Ihre Kampfschiffe direkt an der Küste, damit sie feindliche Gegenangriffe abwehren. Ist das Dorf zerstört, bauen Sie sofort eine eigene Basis auf und regeln den Eingang mit Türmen ab. Vorgelagerte Wachtürme sichern die Flotte gegen Luft- und Seangriffe. Gegründete Landungen erfolgen meist weiter südlich, also auch dorthin gut aufklären und notfalls rechtzeitig abfangen.

Fliegen Sie nun mit Greifenreitern die ersten Angriffe Richtung (4) – besonders gegen Landungsboote und andere Schiffe. Achten Sie darauf, nicht zu nahe an die Küste im Süden zu geraten, da dort der schwarze Clan mit seinen Wirbelstürmen für Ärger sorgt. Das gleiche gilt auch für Ihre Landungsflotte, die ebenfalls nach (4) reist und ihre Truppen entläßt. Nach der Zerstörung des Dorfes (5) und seiner Verteidiger ist auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

7. Mission: Deathwing

Eine knifflige Aufgabe: Der gefürchtete Drache Deathwing und sein Hort sollen zerstört werden – und das ohne Verlust Ihrer drei Helden Alleria, Khadgar und Kurdran. Letzterer, ein Greifenreiter, muß im Laufe der Mission erst noch befreit werden. Also senden Sie Ihre

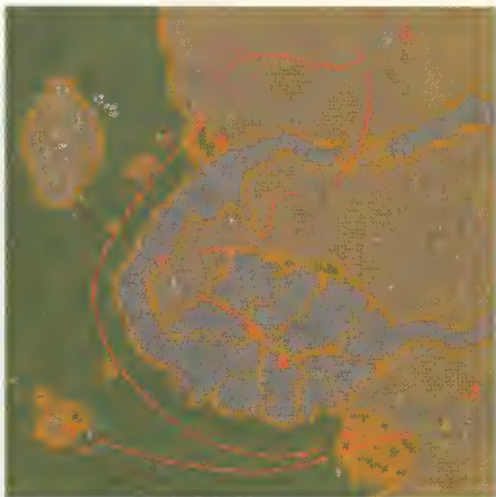


6. Mission: Der Bleeding-Hollow-Clan macht Ihnen nur Ärger. Und schon haben Sie ein gutes Argument, um ihn zu bezwingen.

[illegible][illegible]

kleine Truppe bei (1) per Transportschiff auf die Reise nach (2) und landen dort. Dringen Sie nun möglichst zügig zum Gefangenenlager (3) vor. Nachdem Sie die dortigen Truppen befreit haben, greifen Sie das Dorf an. Dabei ist Ihr dazugewonnener Greifenreiter eine echte Hilfe. Setzen Sie außerdem die Heilkräfte der Paladine ein. Leider verfügen Ihre Arbeiter nicht über ausreichende Baukenntnisse: Nur die wenigsten Gebäude können errichtet werden – noch nicht einmal Kasernen. Da es häufiger zu Angriffen aus der Luft kommt, sollte schnellstmöglich ein Hafen und eine Zerstörerflotte aufgebaut werden. Letztere schicken Sie zu (4), wo sie mehrere Kriegsschiffe versenkt. Nun ist der Weg frei für eine Landung der gesamten Truppen bei (5). Das Expeditionsheer schlägt sich zunächst nach (6) durch, wo ebenfalls Gefangene ihrer Befreiung harren. Danach rücken Sie siegesicher zum Gefangenenlager (7) vor, das mit zwei Türmen gesichert ist. Diese zerstören Sie mit einem Blizzard.

Der Greifenreiter Kurdran ist leider zu schwach, um Deathwing (8) alleine zu bezwingen. Da Sie über den Landweg nicht an ihn und seinen Hort herankommen, lassen Sie Kurdran den Drachen anlocken (einmal angreifen) und beseitigen diesen gemeinsam mit den Bogenschützen bei (7). Den Greifenreiter heilen Sie bei Bedarf mit den Paladinen. Ist Deathwing getötet, wird sein Hort ebenfalls aus der Luft ausgeräuchert. Und schon ist die Mission beendet.



7. Mission: Ihr Greifenreiter Kurdran ist Ihnen hier von großem Nutzen.

8. Mission: Küste der Knochen

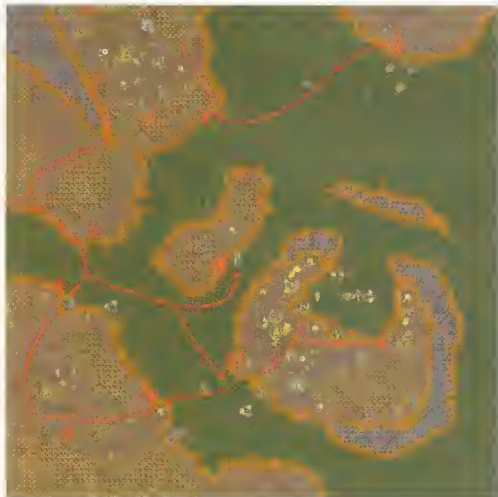
Ein klarer Auftrag: Alle Gegner müssen bezwungen werden. Verfrachten Sie bei (1) die beiden Demolierteams

auf ein Schiff, und landen Sie bei (2). Mit dem ersten Team sprengen Sie den Wachturm (3), mit dem zweiten den Turm bei (4). Das Transportschiff schicken Sie zurück und lassen sämtliche Truppen bei (3) an Land gehen. Achten Sie darauf, daß Sie beim Angriff gegen das Dorf außerhalb der Reichweite des letzten Wachturms (5) bleiben. Schicken Sie also auch keine Arbeiter zur Goldmine. Bei (4) errichten Sie eine Kaserne und bauen eine Ballista. Diese kümmert sich um den Orkturm. Ist die gesamte Insel in Ihrer Hand, greifen Sie mit Magiern von (6) aus die Nordküste des Gegners bei (8) mit Blizzards an. Währenddessen bauen Sie in der Gegend bei (7) eine komplette Hafenanlage auf. Nachdem die Magier die Küste (8) gesäubert haben, gehen Sie hier mit einer starken Armee an Land – vergessen Sie dabei nicht Ihre Luftunterstützung.

Nach Beseitigung der gegnerischen Truppen auf dieser Insel (9) beginnt das gleiche Spiel von neuem: Von (10) aus überschütten Ihre Magier den Gegner bei (11) mit Blizzards. Anschließend setzen Sie Ihre Truppen hinüber. Ihre Flotte sollte mittlerweile stark genug sein, um entlang der Küste ebenfalls angreifen zu können. Als letztes nehmen Sie sich die Gebäude (12) von See her und aus der Luft vor.

9. Mission: Das Herz des Bösen

Die Shadowmoon-Festung (6) und Ner'zhuls mystisches Heiligtum (5) warten auf Ihre Zerstörung. Schlagen Sie zunächst die Goldmine (1) frei. Anschließend errich-



8. Mission: Hier können Sie sich so richtig austoben. Besiegen Sie alle Orks.

ten Sie an dieser Stelle eine Basis und sichern diese bei (2) und (3) mit Türmen und Truppen. Besonders mit Luftangriffen müssen Sie rechnen.

Mit einer starken Armee, die auch zahlreiche Bogenschützen enthalten sollte, greifen Sie das Dorf im Osten (4) an. Hier sammeln Sie Ihre Streitkräfte und stoßen vorsichtig nach Norden vor. Dort bekommen Sie es zunächst mit Horden von Skelettkriegern zu tun, denen Sie am besten mit dem Exorzismuspruch der Paladine beikommen. Weiter im Norden zerstören Sie die dortigen Türme. Da sich rund um das Sanctum (5) sechs Dämonen und mehrere Todesritter versammelt haben, sollten Sie sowohl Bogenschützen als auch Paladine (Exorzismus!) bereitstellen haben. Auch eine eigene Luftwaffe ist hier von Vorteil. Bewegen Sie diese besonders umsichtig, um nicht aus Versehen Ihre eigenen Truppen zu schädigen. Das Heiligtum (5) zerstören Sie mitsamt der sechs im Kreis angeordneten Runensteine. Am letzten gegnerischen Gebäude fällt schließlich die Festung (6).

10. Mission: Die Belagerung von Vanguard

Hier muß eine Belagerung verhindert werden, während keiner der fünf Helden sterben darf. Um es vorweg zu sagen: Auch nach langer Zeit und Abwehren etlicher Angriffe haben wir das Missionsziel nicht erreicht.



9. Mission: Zerlegen Sie die Festung und das Heiligtum Ihres Gegners.



Computersoft- und Hardware

Inh.: Guido Hennemann

Reichenspergerstr. 1

56154 Boppard

Mehr als 500 CD-ROM Titel vorrätig!

AH64 Longbow	79,99 DM	Master of Antares	89,99 DM
Command & Conquer	79,99 DM	MegaRacer 2	99,99 DM
Command & Conquer 2	89,99 DM	MissConfession	89,99 DM
Daggerfall	79,99 DM	Phantasmagoria	89,99 DM
Das schwarze Auge 3	99,99 DM	Quake	69,99 DM
Diablo	79,99 DM	S.T.O.R.M.	84,99 DM
Die Siedler 2	79,99 DM	Schleichfahrt	79,99 DM
		Syndicate Wars	89,99 DM
Dungeon Keeper	79,99 DM	To Shm Den	84,99 DM
Elfishorb 1	89,99 DM	Urban Runners	79,99 DM
FIFA Soccer96	69,99 DM	Urban Runners	79,99 DM
F1GP2	97,99 DM	Zork Nemesis DV	84,99 DM
Gene Wars	79,99 DM	Kostenlos! Gesamtbestellliste anfordern!	
Kingdom of Magic	69,99 DM		

Hardwareknüller:	
4 MB PS/2	48,- DM
8 MB PS/2	85,- DM
SidewinderPro	79,- DM
Toshiba 8x CD	189,- DM
Netzwerkarte	49,- DM
Intel 133 CPU	389,- DM
AMD 486-133	89,- DM
Quantum 2 GBK 289,-	DM
Tagespreise erfragen!	

Es gelten unsere AGB!

Verpackungskosten: Nachname 10,- DM

Vorkasse 7,- DM

Tel./Fax: 06742/82262

Magic Line Hintbooks nur 9,95 DM

Über 250 Hintbooks zu Adventure-, Rollen- und Konsolenspielen

Alice in the Dark 1 & 2 oder 3	Kingdom of Magic	Ultimate 64 Lost Files
Alman	Kunin (Quest) 2 & 3 oder 7	Ultimate 64 Lost Files
Alman (Com. Book) 4	Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3	Ultimate 64 Lost Files
Amel of Darn	Little Big Adventure	Ultimate 64 Lost Files
Das Mejo	Massive Critical	Ultimate 64 Lost Files
Der Eldest Sign & Drowns	Mindful Island 1 & 2	Ultimate 64 Lost Files
Hermes Syndicate	Myth	Ultimate 64 Lost Files
James' Island from FS Chromastar	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Crusader: No Remorse	Myth	Ultimate 64 Lost Files
D & D Evocation	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Dungeonlord	Myth	Ultimate 64 Lost Files
The Big	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Dungeonlord 2 & 3	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Dungeon Master 1 oder 2	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Entenpferd	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Die Hölle & 7th Guest	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Frankenstein	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Gambel Knight 1 oder 2	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 2	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 3	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 4	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 5	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 6	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 7	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 8	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 9	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 10	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 11	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 12	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 13	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 14	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 15	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 16	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 17	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 18	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 19	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 20	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 21	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 22	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 23	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 24	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 25	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 26	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 27	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 28	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 29	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 30	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 31	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 32	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 33	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 34	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 35	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 36	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 37	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 38	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 39	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 40	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 41	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 42	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 43	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 44	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 45	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 46	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 47	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 48	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 49	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 50	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 51	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 52	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 53	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 54	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 55	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 56	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 57	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 58	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 59	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 60	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 61	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 62	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 63	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 64	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 65	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 66	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 67	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 68	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 69	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 70	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 71	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 72	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 73	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 74	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 75	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 76	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 77	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 78	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 79	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 80	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 81	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 82	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 83	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 84	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 85	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 86	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 87	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 88	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 89	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 90	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 91	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 92	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 93	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 94	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 95	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 96	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 97	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 98	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 99	Myth	Ultimate 64 Lost Files
Imperial Dragon 100	Myth	Ultimate 64 Lost Files

Bitte an: Magic Line, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

Internet: <http://www.magicline.de>

Bank für den Versand: K.K. Bank, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

Bank für den Versand: K.K. Bank, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

Bank für den Versand: K.K. Bank, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

Bank für den Versand: K.K. Bank, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

Bank für den Versand: K.K. Bank, Postfach 10, 56154 Boppard, Tel. 06742/82262, Fax 06742/82263

KaroSoft

Jürgen Voth

Postfach 404, 40704 Hilden

Telefon 02103/31041

CD-ROM

AH 64 Longbow	89,99
Ames 2 WM 95, komplett deutsch	74,99
Anzels 1-4, komplett deutsch	74,99
ATP US 2-Flugzeug, komplett deutsch	69,99
Bathome's Flug, deutsche Version	+ 79,99
Bathome's Flug, deutsche Version	+ 69,99
Beethoven in Antares, deutsche Version	+ 89,99
Beethoven in Antares, deutsche Version	+ 72,50
Cyberstorm, komplett deutsch	69,99
Daggerfall, deutsche Version	+ 67,50
Die schwarze Auge II - Schatten über Red, dt.	+ 8,00
Die schwarze Auge II - Schatten über Red, dt.	+ 86,50
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 79,99
Flight 1 - Sonnet, Europa 2	+ 69,99
FS 1-Apollo Collection 1 u. 2 (neue Flugzeuge)	57,99
FS 1-Apollo Collection 1 u. 2 (neue Flugzeuge)	57,99
Apollo Sonnet Designer 1 - Flugzeugentwurf	85,50
Apollo Sonnet Designer 1 - Flugzeugentwurf	79,99
1-2 Assault Collection 1, 1 FS 2 u. 1 Flightshop	57,99
Gene Wars, deutsche Version	89,99
J. Madson Vfl. 97, deutsche Version	+ 8,00
Lances of Love II, deutsche Version	69,99
Lighthouse, komplett deutsch	84,50
Lost F of Sherlock Holmes - Rose Tattoo, deutsch	86,50
Need for Speed-Special Edition, dt. Version	89,99
Olympic Special, Antares deutsch	72,99
Proteststimmung II, Handbuch deutsch	+ 8,00
Quake, Handbuch deutsch	74,99
Rayman, deutsche Version	79,99
Red Baron 2, komplett deutsch	49,99
Riddle of Masters II, komplett deutsch	79,99
Saga-Hall & WM 95, np, deutsch	79,99
Squad of Masters	67,00
Synthetic War, deutsche Version	+ 89,99
Terra Nova - Star Force Genesis, komplett dt.	79,99
Time Command, deutsche Version	79,99
Urban Runners - Lost in Berlin, deutsche Version	79,99
Warcraft 2 Expansion CD, komplett deutsch	29,99
Warcraft 2 Expansion CD, komplett deutsch	37,99
Wing Commander IV, deutsche Version	89,99
Wing Commander IV, deutsche Version	79,99
Zork Nemesis, deutsche Version	89,99
+ bei Bestellung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten	

Vorkasse DM 5,99, Postnachnahme DM 9,99

UPS-Nachnahme DM 17,00

Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

Liste kostenlos!

Abholung möglich!

Hilden, Gerresheimer Str. 172

GRATIS

SEX-CD-ROM &

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

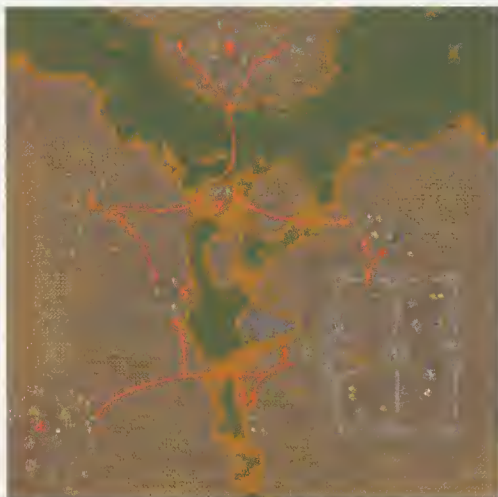
Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog

Multi-Media & Erotik Katalog



10. Mission: My home is my castle! Wehren Sie die angreifenden Orks ab.

Bezwingen Sie also besser alle Orks, um eine Chance auf den Sieg zu haben.

Der Gegner ist so freundlich und benutzt immer den »Haupteingang« (1), um die Festung zu erstürmen. Plazieren Sie also hier genug Truppen und Türme (vor allem Kanonentürme). Die übrigen Tore brauchen nicht bewacht zu werden. Das vorgelagerte Dorf (2) wird ebenfalls ständig angegriffen – auch aus der Luft. Mit einigen Wachtürmen und Schützen beseitigen Sie das Problem. Gegen Landangriffe setzen Sie natürlich auch Nahkämpfer ein.

Wie gesagt ist Angriff bei dieser Mission die beste Verteidigung, so daß von (1) aus zunächst die Gebäude (3) bei der Goldmine zerstört werden sollten. Dort sind nur wenige Kampfeinheiten vorzufinden, während Sie im Dorf (4) des gleichen Clans auf mehrere treffen. Sichern Sie sich unbedingt gegen Angriffe der Orksischen Truppen aus Richtung (5) ab. Nachdem Sie das Dorf (4) komplett beseitigt haben, ziehen Sie über (5) weiter zum Orklager (6). Mit einer starken Luftwaffe befreien Sie die Insel im Norden (8). Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, bauen Sie einen Hafen (7) und setzen Truppen über, um den Gegner zu bekämpfen. Zusätzlich sollten Sie mit Fliegern, dem »heiligen Blick« und Patrouillen nach gegnerischen Überlebenden suchen. Besonders bei diesem Auftrag versuchen die Arbeiter der Orks ständig, zerstörte Gebäude neu zu errichten, teilweise sogar an ganz anderen Stellen als zuvor.

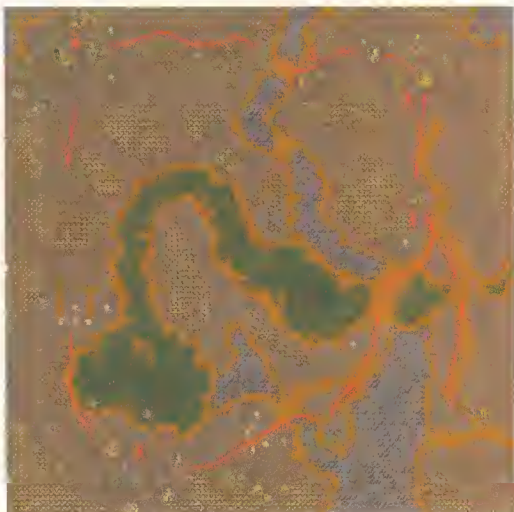
11. Mission: Tanz der lachenden Schädel

Ein Orkstamm hat sich auf Ihre Seite geschlagen und kämpft nun gegen seine Artgenossen. Mit seiner Hilfe müssen diese besiegt werden, wobei keiner der drei Heroen (Khadgar, Allerä und Turalyon) sein Leben aushauchen darf.

Zunächst ziehen Sie schnurstracks nach Norden, wo Sie bei (1) weitere Gebäude (Turm, Sägewerk) und einen Arbeiter von der guten Sache überzeugen. Wichtig ist, daß an alle Einheiten nahe genug herangezogen wird. Anschließend marschieren Sie weiter zum Dorf (2), das sofort nach seinem Verrat bei (3) angegriffen wird. Denken Sie also daran, es zu sichern. Auch bei (1) kann es zu Angriffen kommen; deswegen sind auch hier ein weiterer Turm und eine Handvoll Truppen zu empfehlen. Mit Luftangriffen brauchen Sie nicht zu rechnen. Sind Ihre Streitkräfte stark genug, wagen Sie sich in Richtung Westen zur Orkbasis (4) vor. Besonders wirkungsvoll sind hier die Kombinationen der Zaubersprüche der Menschen und der verbündeten Orks. Die letzte Orkbasis (5) sollten Sie nicht von (4) aus attackieren, da es sonst zu Gegenangriffen auf das eigene Lager (1) kommen könnte. Statt dessen ziehen Sie über (2) und (1) zurück und rücken gegen den Gegner vom Nordosten her vor. Ist das letzte Orklager vollständig zerstört, feiert die seltsame Allianz ihren ersten und letzten gemeinsamen Sieg.

12. Mission: Der bittere Geschmack des Sieges

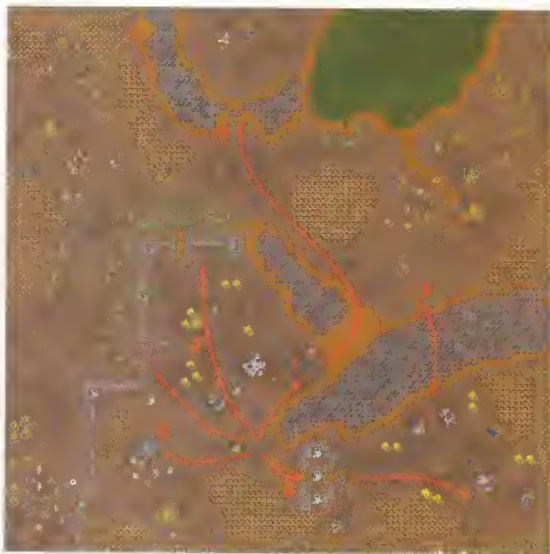
Das Dunkle Portal muß zerstört werden. Nur einer Ihrer Recken ist in der Lage, diesen Auftrag zu erfüllen: der Magier Khadgar. Achten Sie also tunlichst darauf, daß er diese Mission überlebt. Zunächst aber muß gerettet werden, was zu retten ist: Ihre Festung wird gerade von Orkmassen überrannt. Schicken Sie also Ihre Truppen in die Wehranlage (2) zurück, und zwar in das Festungsinnere (3). Also ziehen Sie die Arbeiter bei (1) ab und lassen diese in der südöstlichen Goldmine arbei-



11. Mission: Sie bekommen Hilfe von unerwarteter Seite: Ein Orkstamm macht gemeinsame Sache mit Ihnen.

ten. Anschließend bringen Sie Ihre Kampfeinheiten in Sicherheit. Bei (3) sichern Sie die dahinter liegenden Gebäude ab und upgraden die Rüstungswerte. Ganz Mutige schicken den Magier (nicht Khadgar!) vor, um auf größere Orkassen einen Blizzard loszulassen. Jetzt ist es an der Zeit, die Helden im Norden (4) in Sicherheit zu bringen. Dazu sprengt das Demolierteam den Felsen bei (4), und der gesamte Trupp macht sich auf den Weg über (1) zur restlichen Armee (3). Es folgen ständige Angriffe gegen das letzte Bollwerk, die Sie abwehren, während Sie im dahinter liegenden Dorf kräftig aufrüsten. Achten Sie dabei auf Ihren Goldbestand – die nächste Mine (1) ist nicht ohne Probleme zu erreichen. Auch vom Norden her (5) kommt es zu Angriffen durch Drachen. Direkt hinter den Hügeln (5) liegt jedoch eine Stadthalle, die Sie mit Greifreitern zerstören – dann herrscht erst mal Ruhe. Ist eine starke Armee zusammengestellt, machen Sie sich auf den Weg zum Dunklen Portal (6). Denken Sie daran, daß dieses nur durch den Magierhelden Khadgar zerstört werden kann (nur durch direkten Angriff, nicht mit einem Blizzard). Dies ist sehr langwierig – die restliche Armee setzen Sie in der Zwischenzeit zur Absicherung auf die gegnerischen Truppen und Gebäude in der Nähe an. Nach dem Fall des Dunklen Portals ist der Krieg gegen die Orks erfolgreich beendet – bis zur nächsten Missions-CD.

(mk)



12. Mission: Die Entscheidung. Bringen Sie Ihren Helden Khadgar zum Dunklen Portal – nur er kann es zerstören.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei
Schriftverkehr und
Zahlungen neben der
vollständigen
Anschrift stets Ihre
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit
unnötige Verzögerungen
bei der Bearbeitung
Ihres Abonnements.

Vielen Dank

**Ihre DMV-
Versandabteilung**

SOFTWARESCHWULE

Jose Arroyo Foto-CD
49,90 DM

Hier können Sie umfassende
Angebote an CD-ROM, Video-CD
und Musik-CD! Fordern
Sie sich um besten noch
heute sparen kostenlos!

Prospekt an:

Axel Kremer Software
Tel.: 02131 - 91 13 17
Fax: 02131 - 91 13 18
t-online: 777

**Selbstverständlich veröffentlichen
wir keine Anzeigen, in denen
für Softwareprodukte geworben
wird, die indiziert sind oder gegen
Strafvorschriften verstoßen.**

**Anzeigenschluß für die
nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 11 v. 2.10.96 ist am 3.9.96
Heft 12 v. 6.11.96 ist am 8.10.96**

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Hardware zu Spitzenpreisen:
Quelle: 6A 69 DM; 8x NEC CDR-1400
EIDE 219 DM; HDD WDAC31600 10 ms
1,62 GB EIDE 415 DM; PS/2 RAM
8 MB 60 ns o. Pa. 99 DM; Sw. Age 3
Kompletteste gratis!
Tel.: 04 81/777 77-2 Fax: -3

Biete Software

WISSEN – LERNEN – KINDERSOFTWARE
Fachgeschul./Verwand. in 10585 Berlin
Hauhauchstraße 16, Tel. 0 30/3 48 22 51
Liste Gratis! Händler erwünscht!

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax: 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ler
Lieferung per Rechnung! Preisliste
kostenlos!

Biete Spiele

PC Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Steigerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18

Verschiedenes

Verkaufe "PC PLAYER" 5/94 bis 9/94,
1/95 bis 4/95; 6/95 bis 8/96;
"PC PLAYER plus" 10, 11, 12/94;
"Humans 1&2" (CD); "SUPER TETRIS";
"SINK OR SWIM"; "ABENTEUER
MENSCH 3D" (CD); "WELT DER
DINOSAURIER" (Boxset),
Tel. 0 52 23/1 71 21 Jens

► Piepsende Modemspele

Ich will mir demnächst ein Modem kaufen und habe dazu ein paar Fragen:

1. Stimmt es, daß ich die Gebühren übernehme, wenn ich einen Kollegen mit dem Modem anrufe?
2. Wie hoch sind die aktuellen Kosten, wenn ich zum Beispiel ein Spiel wie »Quake« per Modem spielen will?
3. Wenn ich zum Beispiel bei »Descent 2« angerufen werden will, muß ich dann so lange warten, bis irgendjemand unbekanntes auch Descent 2 spielen will?
4. Muß ich, bevor ich mein Modem anschließe, irgendwelche Gebühren pro Monat zahlen?

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

- (André Karge)
1. Ein Modem funktioniert genau so wie ein Telefon, nur daß keine Sprache, sondern nur für die Modems verständliches elektronisches Geplätsch über die Leitungen geht. Es zahlt wie beim Telefonat immer derjenige, der anruft.
 2. Die sind genau die selben, wie bei einem normalen Telefongespräch. Da die Telekom das Gebührensystem im Moment ziemlich verkompliziert hat, kann man da keine allgemeine Aussage treffen. Am besten holen Sie sich eine Gebührentabelle von der Telekom (aus einem Telekom-Laden oder auch beim Postamt).
 3. Einfach nur das Modem an die Telefonleitung hängen und warten, daß jemand anruft, genügt natürlich nicht. Woher soll ein Anrufer auch anrufen, daß an dem Anschluß ein Modem wartet, und daß auf dem Computer Descent 2 läuft? Sie müssen sich schon mit einem Kollegen absprechen, mit dem Sie spielen wollen.
 4. Zusätzlich Gebühren für ein Modem berechnet die Telekom nicht. Die Kosten sind genau identisch mit einem normalen Telefongespräch. Allerdings könnten Sie sich von der Telekom eine Mehrfach-Anschlußdose installieren lassen, an die das Telefon und das Modem gleichzeitig ranpassen. Dadurch ersparen Sie sich das dauernde Umstöpseln zwischen beiden Geräten.

► Was ist eigentlich DirectX?

1. In Eurer Zeitschrift ist immer die Rede von DirectX und Direct3D. Ist damit ein und derselbe Treiber gemeint, oder handelt es sich dabei um verschiedene Treiber?
 2. Woher bekomme ich diese Treiber?
 3. Woher weiß ich, welche 3D-Karte am besten ist?
 4. Braucht man für speziell an die Karten angepaßte Spiele trotzdem einen schnellen Pentium, oder reicht auch einer mit 60 MHz?
- (Dominik Müller)
1. Ja, wir meinen die selben Treiber, wenn wir abwechselnd von Direct3D und von DirectX sprechen. Wenn Sie DirectX installieren, kopiert die Routine automatisch auch immer Direct3D mit auf die Festplatte.

2. Eigentlich müssen Sie sich diese nicht separat besorgen. Microsoft macht es den Spiele-Herstellern zur Auflage, daß diese DirectX zu einem entsprechenden Spiel mitliefern. Die neueste DirectX-Variante finden Sie auf der CD 9/96 der PC Player im Verzeichnis \DEMS\GUBBLE\DIRECTX.

3. In dieser Ausgabe haben wir die aktuellen 3D-Karten ausführlichen getestet.

4. Der empfohlene Prozessor hängt nach wie vor vom Spiel ab. Zwar sol-

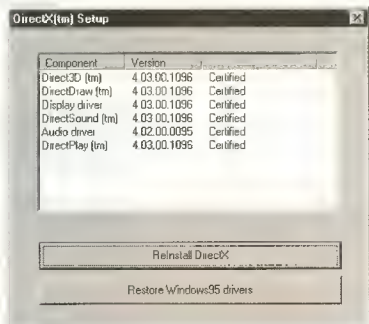
len 3D-Karten dem Prozessor unter die Arme greifen, allerdings setzen viele Teams die Spiele bisher noch schlampig um. »Virtua Fighter PC« für die »Edge 3D«-Karte von Diamond lief zum Beispiel mit nur 20 Bilder/s, obwohl das Spiel speziell für die Edge-Karte programmiert war.

► Keine Silberlinge in Sicht

Ich besitze einen Gateway 2000 PC mit dem Betriebssystem Windows 95. Wieso kann ich im MS-DOS-Modus nicht auf das CD-ROM zugreifen? Der PC meldet »Ungültige Laufwerksan-gabe«. Unter Windows läuft alles optimal.

(Norbert Baudisch)

Hier fehlen vermutlich der CD-RDM-Treiber in der CDMFN.SYS und das MSCDEX-Programm in der DDSTART.BAT. Diese beiden Programme sind unnötig, wenn Sie unter Windows 95 arbeiten. Wenn Sie Windows beim Start aber per Taste »F8« als »Nur Eingabeaufforderung« starten oder Windows per »Computer im MS-DDS-Modus starten« verlassen, müssen diese Treiber aktiv sein. Gegebenfalls sollten Sie dann einfach den Befehl DDSTART ein-tippen. Wenn das CD-RDM-Laufwerk immer noch nicht aktiv ist, müssen Sie die Treiber per Hand hinzufügen. Den Treiber für Ihr



DirectX brauchen Sie sich nicht extra zu besorgen. Die Spielehersteller liefern es mit jedem Spiel aus, das DirectX benutzt.

INSEKENTENVERZEICHNIS

AB Union GmbH	52/53
Acclaim Entertainment	39, 137
Althoff Computerspiele	197
AOL Bertelsmann ONLINE	57
Arctic Soft	197
Bachler Computer	139
Bertelsmann Club	165
Bomibo	10/11, 27, 49, 51, 133
Call	71
CDV Software	73
CompuServe GmbH	-
CPS Heidak	175
Cross Computersysteme	121
Delius Klasing Verlag	173
DMV Vertrieb	147, 163, 171, 179 Beihefter
Electronic Arts	21, 25, 31, 35
Elsa	19
ENSONIQ	33
Game It!	161
GH-DATA	189
Groß Electronic	173
Guillemot International	195
Highway to Hell	59
Hint Shop	187
ICP Verlag	193
Infogrames Entertainment	81
Jet Stream	149
Jöllenbeck GmbH	143
KaroSoft	189
Koch Media	145
Konami Deutschland	185
Kremer Axel	191
L&L Telco	197
Magic Line	189
Media Point Vertrieb	14/15
Media World GmbH	23
Micro Fun	187
MieKro Multimedia	181
Multi Media Soft	173
Navigo MultiMedia	47
Novalogic Ltd.	125, 127, 129
OKAY Soft	197
ORION Versand	189
Pearl Agency	Beihefter
Philip Morris GmbH	202
Sega Deutschland	37, 76/77
SOFTSALE Versand	141
Software 2000	64/65
Software Company	135
Test'n Take	177
Topware CD-Service	6, 201
unicef	183
Virgin Interactive	4/5
Wial Versand Service	153

Teilbeilagen:

CONRAD; JE Computer; PC Pannenhelfer; World of Games

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas«



Computer
Online
Multimedia
Entertainment



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELEND KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE

TEL: 089 42 / 089 99 99

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

— Karten Erwachsene à 23 DM — DM
— Karten Schüler/Studenten à 18 DM — DM
GESAMTPREIS — DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beiliegen.)

Name:

Strasse:

Plz/Ort:

Unterschrift:

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg



CD-ROM-Laufwerk finden Sie auf den Disketten zu Ihrem Laufwerk. Binden Sie ihn genau so ein, wie es in der Installationsanleitung steht. Für ein Toshiba XM-53D2B-Laufwerk sieht die Zeile zum Beispiel folgendermaßen aus:

`DEVICEHIGH = C:\TOSHV11.SYS /D:MSCD000`

In die DOSSTART.BAT (finden Sie im Windows-Installationsverzeichnis, meistens \WINDOWS) müssen Sie dann noch folgenden Zeile eintragen:

`MSCDEX.EXE /D:MSCD000`

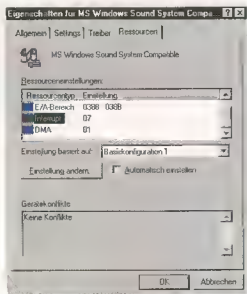
Achten Sie darauf, daß die Pfade auf die Programme richtig angegeben sind, sonst werden die Programme trotzdem nicht geladen.

► Mysterien unter Windows 95

1. Wenn ich den PC einschalte oder neu starte, erscheint bei mir die Meldung »Static Device Resource Conflict, Boot or Run Setup«. Diese Meldung tritt bei mir aber erst seit der Installation von Windows 95 auf. Der PC läuft jedoch einwandfrei. Was hat diese Meldung zu bedeuten?
2. Warum läßt sich meine Soundkarte unter Windows 95 im Soundblaster-Pro-Modus nicht auf IRQ 5 konfigurieren, sondern nur auf höhere IRQs?
3. In meinem Windows-95-Verzeichnis gibt es ein »System«-Verzeichnis, das 25 MByte an Daten enthält. Ich wüßte gerne, ob ich dort die Dateien löschen kann, die ich nicht für meine vorhandenen Geräte benötige? Sie müßten ja auch auf der Windows-95-CD sein. (Nicolas Kastner)

1. Bei einigen Computer ändert Windows 95 etwas in den Einstellungen des Chipsatzes auf dem Motherboards. Da das ohne das Wissen des BIOS geschieht, meckert dieses beim anschließenden Booten. Aber kein Grund zur Sorge: Auch mit dieser Meldung läuft Ihr System stabil.
2. Vermutlich belegt hier eine andere Karte bereits diesen IRQ. Dank des Plug-&-Play-Systems merkt Windows 95, daß dieser IRQ bereits belegt ist, und stellt ihn nicht zur Verfügung.
3. Finger weg! In diesem Verzeichnis lagern alle lebenswichtigen

Wenn Sie unter Windows 95 die Ressourcen nicht frei verändern können (hier bei der Soundkarte), dann hat diese das Plug-&-Play bereits für andere Karten verwendet.



Dateien von Windows 95. Anhand der Namensgebung der Dateien kann kaum einer entscheiden, ob die Dateien überflüssig sind oder nicht. Wenn Sie hier etwas wichtiges löschen, startet Ihr System eventuell überhaupt nicht mehr.

► Unbeantwortete E-Mails

Ich habe Euch schon mehrere E-Mails an ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com geschrieben, habe aber niemals eine Antwort erhalten. (Klaus Walter)

Vermutlich haben Sie die E-Mail von T-Online aus abgeschickt. Aus uns unerfindlichen Gründen erlaubt T-Online einen Punkt in der Namensangabe vor dem »@« (zum Beispiel Sabine.Muster@t-online.de). Das ist keine Standard-Internet-Namensangabe, und unser Mail-Server kommt damit nicht zurecht. Wir erhalten zwar die E-Mail, können Sie aber nicht mehr beantworten.

► Zusatz zur 3D-Grafikkarte

Ich besitze einen Computer mit einem 486DX/80, der einen Mathe-Coprozessor, ein Award-BIOS v.4.5.0 und einen ISA-AT-Classic-Bus besitzt. Da meinen Rechner zur Zeit immer noch die damals installierte 08/15-Trident-Karte besitzt, spiele ich nun mit dem Gedanken eine »Victory 3D«-Karte von Elsa zu kaufen. Nun meine Frage: Muß für diese Karte eine andere Grafikkarte vorhanden sein, da immer von einem Grafik-Beschleuniger gesprochen wird, oder besitze ich damit eine komplette Grafikkarte mit 3D-Funktionen? (Karsten Krebs)

Die »VICTORY 3D« von Elsa arbeitet als eigenständige Karte, benötigt also keine weitere Grafikkarte im PC. Sie ist voll kompatibel zu anderen Super-VGA-Karten und ersetzt Ihre alte. Überhaupt gibt es bisher nur den »3D Blaster« von Creative Labs, der zusätzlich eine normale VGA-Karte benötigt. Sie bekommen allerdings ein anderes Problem: Die Elsa-Karte benötigt wie jede neue 3D-Grafikkarte einen PCI-Bus. Da dieser auf Ihrem Motherboard mit dem Classic-AT-Bus aller Wahrscheinlichkeit nicht vorhanden ist, und ISA nicht kompatibel zu PCI ist, sollten Sie auf jeden Fall über einen Motherboard-Tausch nachdenken. (hf)



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:

DMV Verlag

Redaktion PC Player, »Technik Treff«

Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen

Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

MAXi Sound 64

JETZT KOMMT'S VON ÜBERALL !

Die Maxi Sound 64 versetzt Sie in völlig neue Klangwelten. Dank ihrer neuen Soundeffekte ist sie ideal geeignet für Ihre Spiele mit 2 oder 4 Soundkanälen. Mit nur einem Klick schalten Sie um auf Surround Sound, 3-D, Quadrophonie... So echt, als wären Sie mittendrin !

- 64-STIMMEN-POLYPHONIE
- QUADROPHONIE
- SURROUND SOUND
- EINSTELLBARER 3-D-SOUND
- 4-BAND-EQUALIZER
- 425 INSTRUMENTE AUF 4MB ROM
- HALL-UND ECHO-EFFEKTE
- VOLL-DUPLEX

Plug & Play-Soundkarte mit folgender Software in Deutsch unter Windows :

- MAXI FX, produzieren Sie Raumklangeffekte wie in einem großen Saal, einer Disco oder einer Kathedrale...
- INTERNET PHONE, telefonieren Sie weltweit zum Preis eines Ortsgesprächs.
- CAKEWALK EXPRESS und MIDISFT SOUND IMPRESSION.



Kompatibel zu :
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI,
General Standard und Windows 95.

Wenn Musik Sie begeistert, bekommen Sie hier das ideale Angebot :
MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, EIN RICHTIGES TONSTUDIO IN IHREM PC !

- Machen Sie Ihre Tonaufnahmen auf 4 SPUREN mit HARDISK-RECORDING.
- Nutzen Sie eine VIELZAHL VON EFFEKTEN IN ECHTZEIT für MIDI- und WAVE-Klänge und die LINE- und MIKROFON-Eingänge.
- Entdecken Sie alle Möglichkeiten der mitgelieferten Software: MAXI FX, INTERNET PHONE, CAKEWALK EXPRESS und SOUND IMPRESSION, zusätzlich QUARTZ MASTER S.E., das Mehrkanal-Tonstudio mit integriertem Sequenzer.

Vertrieb : GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Zimmerstr. 19 - 40215 DÜSSELDORF - Fax : 0211 / 33800 20
Tel : 0211 / 338000 - Hotline : 0211 / 33800 33

SCHWEIZ : LOGICOSOFTWARE · CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tel (41) 31 869 01 16

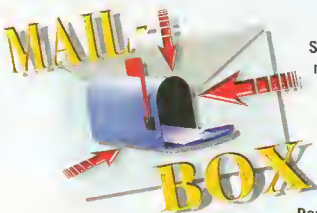


Inhalt und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt nur in Deutschland gültig. Quartz Master ist ein eingetragenes Markenzeichen von CANAM COMPUTERS. Alle gezeigten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Fotos sind unverbindlich. Auf unsere Produkte gewährt wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.

Sie werden Sie mit mehr Homespunspun für Maxi Sound 64 Home Studio

NAME _____
PRIMA _____
CMT _____
P2 _____
TEL _____

VORNAME _____
STR _____



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den

DMV-Verlag,

Redaktion PC Player,

Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.

compuserve.com.«

Gateway, Quake und Werbung

Tja, so schnell kann es gehen: In der PC Player 8/96 noch im »Finale« ironisch-kritisch beschmunzelt, in der Ausgabe 9/96 auf dem besten Werbeplatz, direkt auf der ersten Doppelseite zu finden: die »Quake«-Werbung. Es ist erstaunlich zu sehen, wie leichtfertig mit manchen Dingen umgegangen wird ...

Trotzdem: Hut ab vor Eurem Kommentar dazu! Er hat mir wieder einmal gezeigt, das Ihr Euch unabhängig und kritisch mit den gebotenen Inhalten auseinandersetzt, auch wenn es manchmal vielleicht gegen die finanziellen oder redaktionellen Interessen geht. (Man kann sich nicht des Eindrucks erwehren, daß Euer Verhältnis zu id etwas gespannt ist).

Aber eigentlich wollte ich Euch nur sagen, daß die Idee mit dem alten, aber immer noch spielerischen Legend-Adventure prima war (Trotz der Tatsache, daß ich das Spiel später auch auf dem Legend-Webserver entdeckt habe). Das macht die PC Player Plus eben so kaufenswert: Es gibt immer etwas Neues, und immer ein Quentchen mehr als bei den anderen Zeitschriften. Weiter so!

(Andreas Goedecke)

Die Quake-Anzeige hat uns auch überrascht – ein weiterer Beweis, daß die Redaktion die Anzeigen auch erst sieht, wenn das gedruckte Heft bei uns eintrifft. Unser Verhältnis zu id-Software ist keineswegs gespannt – id ist dafür bekannt, in manchen Dingen (auch bei Interviews) etwas unkonventionell zu sein. »Gateway« kann man zwar auch auf dem Web-Server von Legend downloaden, aber erstens kostet das mächtig Telefongebühren und zweitens war die Legend-Truppe so nett, uns (nach langer Diskussion) als einziger deutscher Zeitschrift zu erlauben, Gateway auf die Heft-CD zu packen. Ansonsten bedanken wir uns brav für das viele Lob.

Need for Windows 95!

In Ausgabe 9/96 hattet Ihr die »Need for Speed«-Special-Edition getestet. Ich wartete schon lange auf den Release-Termin, um auch endlich per Netzwerk gegen Freunde zu fahren; doch

was mußte ich feststellen? Laut Eurem Testbericht ist eine Netzwerkpartie nur über Windows 95 möglich. Dagegen las ich in anderen Spiele-Magazinen nichts dergleichen. Nun bitte ich um Aufklärung: Ist NFS-SE auch per DOS im Netzwerk spielbar?

(Thomas Bauer)

Leider nein, denn wie in unserem Test erwähnt (und auf der Packung klar beschriftet), ist Need for Speed nur unter Windows 95 netzwerkfähig; die ebenfalls auf der CD enthaltene MS-DDS-Version enthält nur Treiber für Modem und Nullmodem (wie schon die »normale« Edition). Und bitte fragen Sie uns nicht, warum das den Kollegen nicht aufgefallen ist ...

Mail Order Monsters

Ich habe bei fast allen Softwarebestellungen bei Versendern sehr unterschiedliche – meist schlechte – Erfahrungen gemacht. Angefangen bei der Erreichbarkeit (Annahmeweisen, Leitungen besetzt) über die Programm(un)kenntnis der Bestellannahme, Lieferzusagen, Preisangaben bis zur Zahlungsmöglichkeit. Dies geht mit Sicherheit allen so, die ihre Software (auch aus Preisgründen) bei diesen Firmen beziehen. Macht doch mal was in dieser Richtung. Eine Umfrage darüber oder eine ständige Hitliste kommt in der PC Player bestimmt besser an als die Angabe des beliebtesten Anwendungsprogramms. Zumindest würden sich bei so mancher Firma die Kunden nicht mehr wundern, wenn (bei Lieferzusage) der Postmann statt 400,- Mark nur 90,- Mark als Nachnahme verlangt und im Paket dann noch die englische statt der deutschen Version liegt.

(Volker Goebel)

Jeden Monat wenden sich einige Leser mit Problemen dieser Art an uns: Falsches Spiel geliefert (oder sogar gar nichts), der Umtausch defekter Ware wird verweigert oder die Auslieferung von »Z« schon im April versprochen (»Wird morgen sicher losgeschickt«). Und ja, es gibt auch schwarze Schafe in der Branche, die bis hin zum Betrug (Scheck einlösen, nie ein Spiel verschicken) den Kunden verärgern. Aber eine »Hitliste« hat mehrere Nachteile: Sie ist viel zu einfach zu manipulieren, denn mit Sicherheit wird es Händler geben, die böse Briefe über die Konkurrenz schreiben (lassen) und sich selbst in bestem Licht zu präsentieren versuchen. Die Redaktion kann unmöglich allen Geschichten nachgehen oder sie alle im Heft veröffentlichen, denn wenn es sich um eine Lüge oder auch nur ein Mißverständnis handelt, wird der reingelegte Händler vielleicht rechtliche Schritte gegen uns einleiten.

Mit gesundem Menschenverstand kann man sich vor Problemen schützen: Nur schriftlich, niemals telefonisch bestellen, und eine Kopie der Bestellung behalten. Vorkasse, gerade bei der ersten Bestellung, sollte man vermeiden und lieber auf Nachnahme ausweichen. Und hat man mal einen guten Händler gefunden, sollte man nicht wieder jeden Monat nach dem billigsten Preis schießen, sondern lieber eine Stammkunden-Beziehung aufbauen.



Need for Speed – nur mit Windows 95 gibt es die Netzwerkunterstützung.

Lutz Althoff
Computer-Online
Merkel Beile 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff-Group@T-Online.de



BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Postale Konten - Versand im Sicherheitskasten

HC-Sprek CD-Rom

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90

Althoff-Group CD-Rom

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90

- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90
- Rebel Assault 2 D 79.90



TELEFON
0 63 41 87 99 93
FAX
0 63 41 87 83 32

Bestellannahme
von 9 - 20 Uhr
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

Fest alle Titel sind ständig verfügbar

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90

WORLDWIDE-BBS

MAKE THE CONNECTION! OVER 100,000 AUDIO GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPLOADED DAILY! UNLIMITED DOWNLOADS. AND NOW, LIVE VIDEO GIRLS!

USE YOUR MODEM TO DIAL! CALL NOW!

001-416-754-3600

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY

Am Graben 2 92557 Weiding

TELEFON 09674-1279 Fax 12805
hotline news 09674-8245

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90

T-Online OKAY! (LÖSUNGSHETTE ab 9,90

- Althoff 1 075.90
- Althoff 2 075.90
- Althoff 3 075.90
- Althoff 4 075.90
- Althoff 5 075.90
- Althoff 6 075.90
- Althoff 7 075.90
- Althoff 8 075.90
- Althoff 9 075.90
- Althoff 10 075.90
- Althoff 11 075.90
- Althoff 12 075.90
- Althoff 13 075.90
- Althoff 14 075.90
- Althoff 15 075.90
- Althoff 16 075.90
- Althoff 17 075.90
- Althoff 18 075.90
- Althoff 19 075.90
- Althoff 20 075.90



Keiler um Grand Prix Zwei

Schade, dachte ich mir, als ich vor dem Bildschirm saß und eine Runde Hockenheim fuhr, daß Ihr mein Gesicht nicht sehen konntet. Was bot sich meinen Sinnen? SVGA, Stereo-16-Bit-Sound, nette GM-Musik. Ich steuerte den Wagen durch einen richtigen Wald, an Tribünen vorbei, unter Werbebrücken hindurch. Ich sah nicht nur, wenn ich vom rechten Weg abkam, sondern hörte es auch. Sogar die Wageneinstellungen brachten tatsächlich (meistens) deutlich bessere Zeiten ein. Ich war zufrieden ...



Selten kam so viel Leserpost zu einem Spiel wie zu »Grand Prix 2« von Microprose.

Aber dann war da dieser Gedanke, der mir durch den Kopf schoß, hin und her, immer wieder; leise zunächst, doch dann immer lauter: Update, Update, Update! Hatte ich es hier tatsächlich mit einem dieser gemeinen Tricks zu tun, ein Spiele-Update gut getarnt für teures Geld als neues Spiel zu verkaufen? Alles spricht dafür: Die 3D-Engine ist

immer noch die des Vorgängers, natürlich um zeitgemäße Features erweitert; die Strecken sind Gott sei dank noch die gleichen; die ganze Struktur des Programms ist mit dem Vorgänger nahezu identisch.

(Thomas Krause)

Das kann man natürlich auf zwei Arten sehen: Schließlich ist die echte Formel Eins Jahr um Jahr sich auch recht ähnlich. Großartige neue Features sind bei einer Simulation schwer zu (er)finden (obwohl wir uns sehnlichst einen Netzwerk-Modus gewünscht hätten). Und ohne die Verzögerung wäre GP2 auch auf Ihrem Rechner noch langsamer gelaufen.

Der Test von »Grand Prix 2« in Ausgabe 9/96 auf Seite 81 stimmt zwar im Großen und Ganzen, jedoch bin ich mit der Kritik, daß man sich die eigenen Reifensätze nicht aussuchen kann, absolut nicht einverstanden. Schließlich bekommen auch alle Formel-1-Teams von Goodyear die gleiche Reifenmischung für die jeweiligen Grand Prix geliefert, die können sich es ja auch nicht aussuchen. Beim ersten Teil dieses Spiels konnte man noch zwischen den Mischungen wählen, weil damals eben auch noch das Reglement dementsprechend war.

(Jürgen Peham)

(...) Als zweites würden wir in unserer Stellung als Formel-1-Insider doch gerne auf einige Mängel hinweisen, die Herrn Schnelle zwar nicht aufgefallen sind, aber von Ihnen vielleicht dennoch für eine Auswertung dieses Spiels benutzt werden könnten. Wir würden beispielsweise gerne darauf hinweisen, daß Rennen unter regnerischen Wetterbedingungen von diesem Programm gar nicht berücksichtigt werden, obwohl sie sogar beim Vorgänger bereits enthalten waren. Auch daß die Rennwagen zu »solide« sind, also daß sie Kontakte mit der Rennstreckenabgrenzung und anderen

Autos problemlos überstehen, würden wir gerne als unrealistisch bezeichnen und somit als Kritikpunkt zum Programm erwähnen. Auch die mangelnde Aktualität ist dem Programm vorzuwerfen: Es wäre sicherlich programmiertechnisch nicht weiter schwer gewesen, die Namen der Fahrer der 96er Saison sowie das Aussehen ihrer Helme und Autos im Spiel mit einzubeziehen.

(J. Stahl und T. Loewenstein)

Kritik ist angekommen, Antwort folgt sofort: Daß es keine Regenerrennen gibt, ist uns zwar aufgefallen, wurde bis zum Redaktionsschluß aber nicht vom Hersteller bestätigt. Auf den Verdacht hin, einfach nur Pech respektive immer Sonnenschein zu haben, mußten wir auf entsprechende Kommentare aber verzichten. Die neue Saison ist kein technisches, sondern ein rechtliches Problem: Microprose hat nur die 94er-Daten von der FOCA lizenziert; die 95er-Saison ging an Psynopsis und die 96er-Daten sind exklusiv bei Sega gelandet.

»Ein Pentium 133 ermöglicht SVGA mit allen grafischen Details, wenngleich selbst auf einer 166 MHz Maschine immer noch ein wenig Ruckeln wahrzunehmen ist«, heißt es in Eurem Zweittest zu GP 2 in Ausgabe 9/96. Ich besitze einen P133 mit 16 MByte und eben jenes Spiel und kann Eure Angaben nicht nachvollziehen. In SVGA ist das Spiel reichlich langsam und selbst ohne jedes Detail bietet es noch keine ausreichende Geschwindigkeit. Bei Außenansichten ist mein Prozessor (laut O-Taste) sogar dann noch mit bis zu 140% aus- bzw. überlastet.

Das an sich wäre ja noch erträglich, aber selbst bei VGA mit nicht allen Details bleibt das Spiel ab und zu mal hängen (an der Swap-Datei liegt es nicht, die hab ich schon abgeschaltet), wobei sich die Autos so lange im Zeitlupentempo weiterbewegen, bis man irgendeine Taste drückt. Dies geschieht sowohl im Demo- als auch im Selbstfahrmodus und hat im letzteren Fall fatale Auswirkungen auf die Spielbarkeit, da der Wagen während der Zwangszeitlupe auf keine Joystick-Bewegung reagiert. (Jörg Benne)

Wenn das Spiel so langsam läuft und sogar stockt, dann liegt das sicher an Windows 95 und etwaigen, im Hintergrund laufenden Utilities. Unser Tip: Beim Booten die FB-Taste drücken und mit der Einstellung »Nur Eingabeaufforderung« booten.

Danach tippen Sie noch »DOSSTART« (und Return) um die CD-ROM-Treiber nachzuladen. Und wenn SVGA gar so quälend langsam läuft, dann ist meist der VESA-Treiber schuld, der offensichtlich ein besonders übles Exemplar ist. Installieren Sie probe-weise UniVBE 5.1 (zu finden auf dem CD-ROM von PC Player).

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuuser.de« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

► DIE ADVENTURES KOMMEN

Neun neue Adventure-Tests in dieser Ausgabe sind Ihnen nicht genug? Kann man leicht ändern: Nächsten Monat



Handgezeichnetes ist bei Fable angesagt

kommen mindestens drei weitere Titel. Mit »Fable« versucht Telstar den Zutritt zu dem hart umkämpften Markt und bringt schicke Super-VGA-Grafik mit. Der »Synergist« hat sich

verspätet und soll dann auch endlich testfertig sein. Und mit »Alien Incident« von Gametek kommt der Humor nicht zu kurz:

Außerirdische überfallen die Erde gerade an Halloween, dem Tag der Verkleidung. Chaos ist also vorprogrammiert.

► RETTEN STATT ZERSTÖREN!

Criteria's »Scorched Planet« hat eine ungewöhnliche Idee im 3D-Spielesektor. Nicht wilde Zerstörungswut ist

angesagt, vielmehr sollen Sie Kolonisten beschützen und retten. Ob das Windows-95-Spiel sich dadurch wirklich anders spielt, werden Sie wahrscheinlich nächsten Monat bei uns lesen können. Außerdem

soll die Flugsimulation »F-22 Lightning« von Novalogic bei uns eintreffen.



Saurier greifen an: Scorched Planet

► BOLIDEN DER ZUKUNFT

Gleich dreimal sollen uns nächsten Monat die großen Kampfroboten aus der Zukunft besuchen. Aus Interplays Labors kommt »Shattered Steel«, welches schon in der Preview-Version mit einer geschickten Missionsstruktur lockt. 3D-Neuling 7th Level verspricht »G-Nome«, bei dem der Spieler während einer Mission aus einem Mech aussteigen, zu Fuß zu einer Installation laufen und dort einen neuen klauen können soll - cool! Und das Original kehrt auch zurück: Activisions »Mechwarrior 2: Mercenaries« ist angekündigt worden.



Größere Skala - eines von drei Mech-Spielen

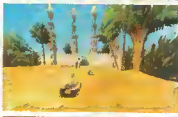
PC PLAYER
PC PLAYER
PC PLAYER

WORK
IN PROGRESS

11/96

► GIB GAS, ICH WILL SPASS

Hochstimmung bei der Rennspiele-Fraktion: »Bleifuss 2« stellt grafisch alles in den Schatten, was es bisher auf PCs zu sehen gab. In einem ausführlichen Special wollen wir das Spiel genauer unter die Lupe nehmen, denn dank Netzwerk-Modus, SVGA-Unterstützung und einer speziellen Truecolor-Darstellung gibt es mehr zu erzählen als man denkt. Die Windows-95-Version von »Indy Car Racing 2« ist ebenfalls im Anmarsch.



Bleifuss 2 - diese Grafik ist eine Wucht

► OLDIES BUT GOLDIES

Re-Releases von alten Spielen kommen in Mode. Sei es als Emulation, direkte Umsetzung oder erweiterte Deluxe-Version: Die Achtziger Jahre sind wieder da. PC Player bringt einen Überblick über die besten Spielesammlungen, die aktuellen Emulatoren und die Hitliste der Redaktion: Diese Spiele wollen wir unbedingt für den PC wiederhaben!

PC PLAYER
11/96
erscheint am
2. Oktober

EXTRA:
Nächsten Monat
mit großem
Super-Poster!

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spielherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.



KANEX TOP-5-ANMACHSPRÜCHE

Sie haben richtig gelesen, auch Kane, Führer der »Command & Conquer«-Bruderschaft von Nad, Herr der Kontinente und Herrscher von Millianen, hat einmal sein erstes Date. Die Westwood-Crew hat sich überlegt, welche Bagger-Sprüche er wohl verwenden würde ...

5: Klar Du, ich bin echt für den Weltfrieden. Schau, ich befriede Südafrika, den Kongo, Ägypten ...

4: Aber sicher bin ich hier, um Petra abzuholen. Oder SEHE ICH SO AUS, als würde ich scherzen?

3: Na, gefällt Dir der Abend? RUHE! ICH sage, ab er Dir gefällt!

2: Nein, Du mußt mir glauben: Der Tarnpanzer hat wirklich keinen Sprit mehr!

1: Kamm, ich zeig Dir meinen »Obeliken des Lichts«.

Kabelsalat

Neulich, im Serverraum des DMV-Verlags: EDV-Spezialeinheiten waren damit beschäftigt, das verlags-eigene Netzwerk nach einem Zusammenbruch auf den technisch neuesten Stand zu bringen. Die fachkundigen Kommentare:

»Sagenhaft, da ist noch eine Zwölf-Bit-Parallelleitung!

»Tja, da hat dieser Jörg Langer einmal zu oft »Command & Conquer« im Netz gespielt.

»Da müssen Sie die PC-Bergwacht rufen.

Spaß beiseite: Die hier abgebildeten Lehrlinge der Hils AG hatten in einem Versuch demonstriert, daß PVC-Kabel nicht von alleine brennen können. (ra)



Kein Wunder, daß Quake im Netz so langsam läuft.

Indianer = Kannibale?

Peinlich, peinlich: Der Thesaurus der spanischen WinWord-Version enthielt einige, nach Angaben von Microsoft selbst, »schwerwiegende Fehler«. Dies wurde Anfang Juli in Mexiko bekannt. So wurde »Indianer« mit »Menschenfresser« oder »Wilden« gleichgesetzt, ein böser Vergleich, den viele Mexikaner, die ja selbst von den Mayas oder Inkas abstammen, gar nicht lustig fanden. Suchte man Synonyme für »westliche« (kulturell verstanden), schlug WinWord »arisch«, »weiß« oder »zivilisiert« vor. »Lesbisch« wurde mit »perverse« oder »verdorbene Person« gleichgesetzt. Microsofts mexikanischer Marketingleiter stellte fest, daß der Thesaurus auf gedruckten Versionen basiere, in denen die gleichen Wörter angegeben seien. Ein Update werde dennoch in Kürze kostenlos per Internet erhältlich sein.

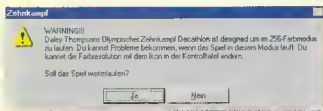
tiki MS-SpieleDose



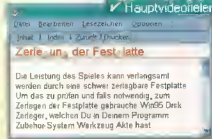
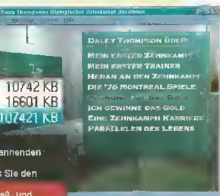
»Sind die blöd! Jetzt bin ich schon das dritte Mal unerkannt im Zentralrechner des Landeskriminalamts!«

Parallelen des Lebens

Bereits in der vorigen Ausgabe testeten wir Interactive Magics »Bruce Jennings World Class Decathlon«. Die deutsche Fassung mit Namensgeber Daley Thompson konnte durch die heftige Übersetzung beim Belustigungsfaktor Punkte machen. Die schönsten Stilblüten wie die »Zerlegung der Festplatte« oder die »Fielen«, die das Installationsprogramm auf die Festplatte kopiert, wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.



- ✓ Verlangen das Minimum der Fielen
- ✓ Weltkampfs Kunstfielen
- ✓ Hauptvideofielen



Versuchen Sie unsere neuen, spannenden

Produkte: Deadly: Das Spiel das Sie den

Schöpfer der Geschichte sein ließ, und

American Civil War, das Kriegspiel

das Sie die Weltgeschichte den

Computerwissenschaften, hat Sie den

Bud Tucker in **DOUBLE TROUBLE**

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Unverbindliche

49⁹⁵
DM

Preisempfehlung

WARNEN SICH!
Sie erhalten Bud Tucker in Double Trouble
inklusive aller „Merchandising“-oder ohne
Verpackung, aber zum gleichen Preis!

Ein großwahnsinniger
Verbrecher, die Übernahme
der Weltherrschaft
und ein Teenager
mit einer
unmöglichen Frisur...!

- Adventure auf CD-ROM
- Abgedrehte Cartoons
- Knaackige Rätsel
- Brillend komische Dialoge
- Brandneu und in deutsch
- Für 49,95 DM

<http://topware.compuserve.de>

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare



Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein *Duotronischer Replikator* gestohlen wird, hängt es allein von Bud Tucker ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten. Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al's“, das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien (und ganz nebenbei auch noch die Welt zu retten), auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen? Wird es dem gekrüppelten Richard Tate gelingen, sich die Welt untertan zu machen? Wird das Gute über das Gemeine siegen? Tja, was meinst Du ...?

The background of the advertisement is a composite image. The top half shows a desert landscape with a prominent, jagged rock formation (a butte) under a clear blue sky. The bottom half shows a silhouette of a person standing in a desert, looking up at the sky. The person's arms are slightly raised. The overall color palette is dominated by the blue of the sky and the orange/brown of the desert rocks and sand.

Marlboro © Project

ERLEBE EIN KREATIVES ABENTEUER

DREH DEINEN FILM IM SÜDWESTEN AMERIKAS: 0180/51055

Der Südwesten Amerikas wird zum Drehort.
Gigantische Felsen werden zu Hauptdarstellern.
Die flimmernde Hitze der Wüste zu Special Effects.
Und das Geräusch des Windes zum Soundtrack.

Open your eyes.
Und Du wirst Dinge sehen, die nicht offensichtlich
sind. Bilder finden, die Geschichten erzählen.
Momente erleben, die unvergesslich bleiben.

Alles, was Du brauchst, ist hier.
Mach Deinen Film daraus. Mit Hilfe von
amerikanischen Filmemachern. Gemeinsam mit
15 anderen Leuten. 16 faszinierende Tage lang.
Be part of it!

Teilnahmen kann jeder ab 18 Jahren. Teilnahmegebühr ist der 31.12.1996.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)